

LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 141 LIRE 7.000

L'ETERNAUTA

**ARGENTO, SMERALDI
& RUBINI**

di Margopoulos & Corben

GHITA DI ALIZARR

di Thorne

CONVOY™

di Smolderen & Gauckler

LUCI D'ANIME

di Goetzinger

LA TERRA

di Moebius

GENNAIO 1995 MENSU.E - SPED. IN A.B. POSTALE 50%

MOEBIUS.

OGNI MESE IN EDICOLA
LE STORIE ORIGINALI DI ELZIE C. SEGAR

Braccio di Ferro

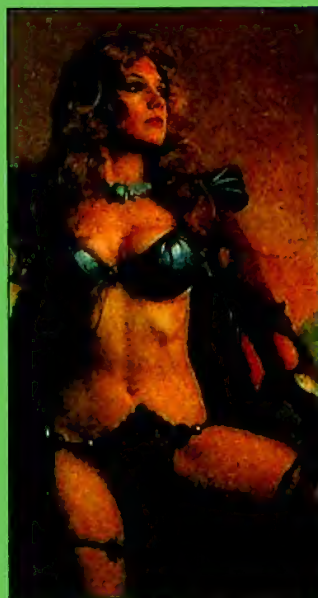
COMIKART



L'edizione di EXPOCARTOON, attestandosi alle nude cifre oltre che ad un'incredibile impressione a livello visivo, si è attestata al primo posto tra le varie "conventions" del fumetto nel mondo, superando addirittura per affluenza di pubblico il mitico incontro annuale di San Diego. Questo piccolo, grande record ci consente di mettere in cantiere una programmazione seria e mirata per rendere l'evento del prossimo maggio ancora più eccezionale. Fino a quel momento, però, la casa editrice Comic Art impegnerà le proprie energie in progetti di produzione "made in Italy". Chi è stato ad EXPOCARTOON avrà avuto modo di conoscere "Rivan Ryan", il personaggio creato da Roberto Genovesi: questo indomito irlandese del futuro sta già cominciando a crescere e siamo sicuri che le sue avventure sapranno conquistarvi così come hanno conquistato noi. Del resto, i nomi dei colleghi impegnati nello staff realizzativo sono tanti e tali da garantire quasi da soli una buona riuscita del prodotto. Sei anni or sono, quando la Comic Art avviò a spron battuto la produzione di fumetti italiani di giovani esordienti, lanciò nel firmamento del cartooning una serie di piccoli, intrepidi, appassionatissimi disegnatori, come Mastantuono, Frezzato, Piras, Domestici e molti altri, ragazzi che oggi lavorano a livello professionale per le maggiori case editrici italiane e straniere. Chissà che questa nuova infornata di prodotti "made in Comic Art" non diventi il palcoscenico per l'esordio di qualche stella di domani!

Lorenzo Bartoli

SOMMARIO



La Terra di Moebius	2
Convoi 3 di Gauckler & Smolderen	8
Luci d'anime di A. Goetzing	56
Campagna abbonamenti	63
Catalogo generale Comic Art	65
Posteterna	70
Il ritorno della saga di G. de Turris	72
In principio era "Xenomorph", ma ora è "System Shock" di R. Genovesi	74
Ghita di Alizarr di F. Thorne	76
La Bella Addormentata di R. Genovesi	86
Un battito d'ali di P. Siena	87
Comic Art News a cura de L'Eternauta	88
Antefatto a cura di L. Gori	88
Indice di gradimento	89
Nostra signora ultima di G. Tessera	90
Argento, smeraldi e rubini di Margopoulos & R. Corben	93

UN MISTERIOSO VASCELLO DALLE IMPONENTI DIMENSIONI E DALLA TECNOLOGIA IPERSOFISTICATA STA TORNAVANDO DA UNA MISSIONE SU TERRA III (SISTEMA SOLARE) E SI DIRIGE VERSO IL PIANETA "EDENA".

CHE... CHE COSA SUCCEDDE?
ERAVAMO SPACCIATI
IN QUELLA TEMPESTA!
E ADESSO... NIENTE!

DOVE SIAMO?

E' INAMMISSIBILE!

INTOLLERABILE!

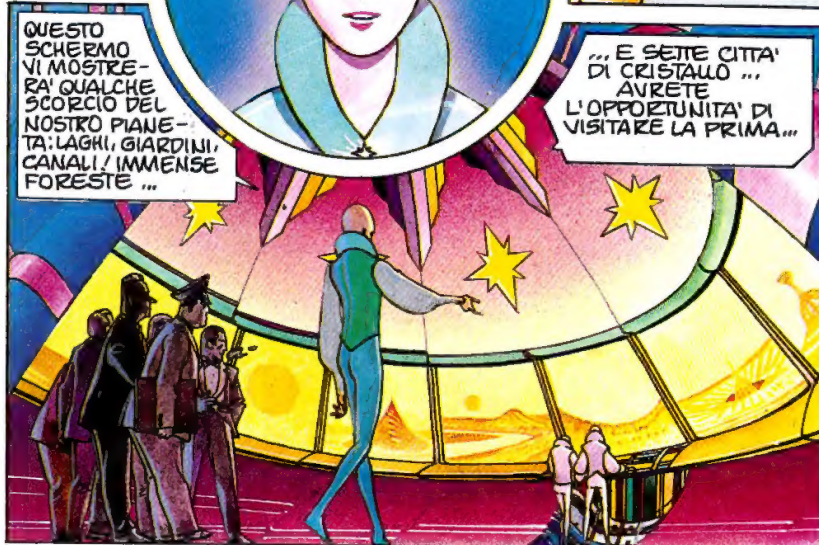
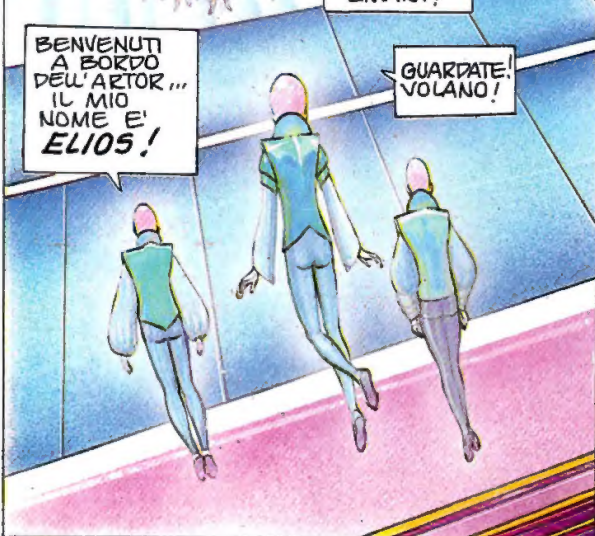
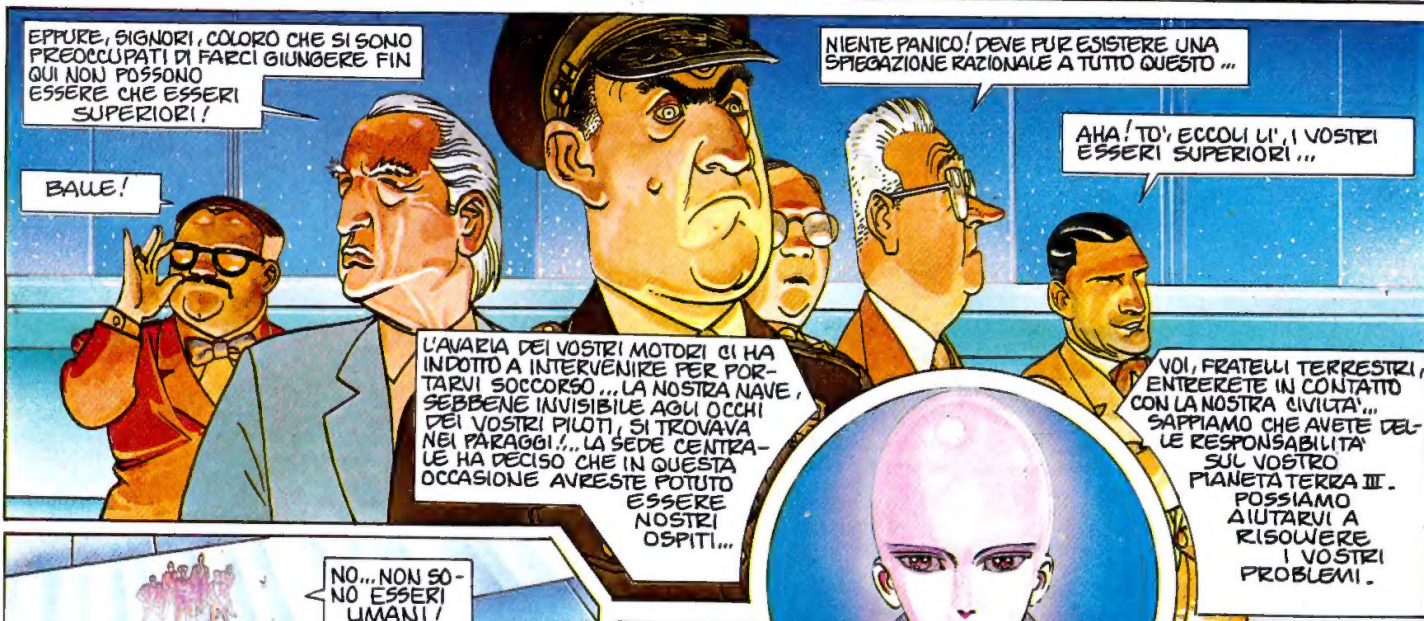
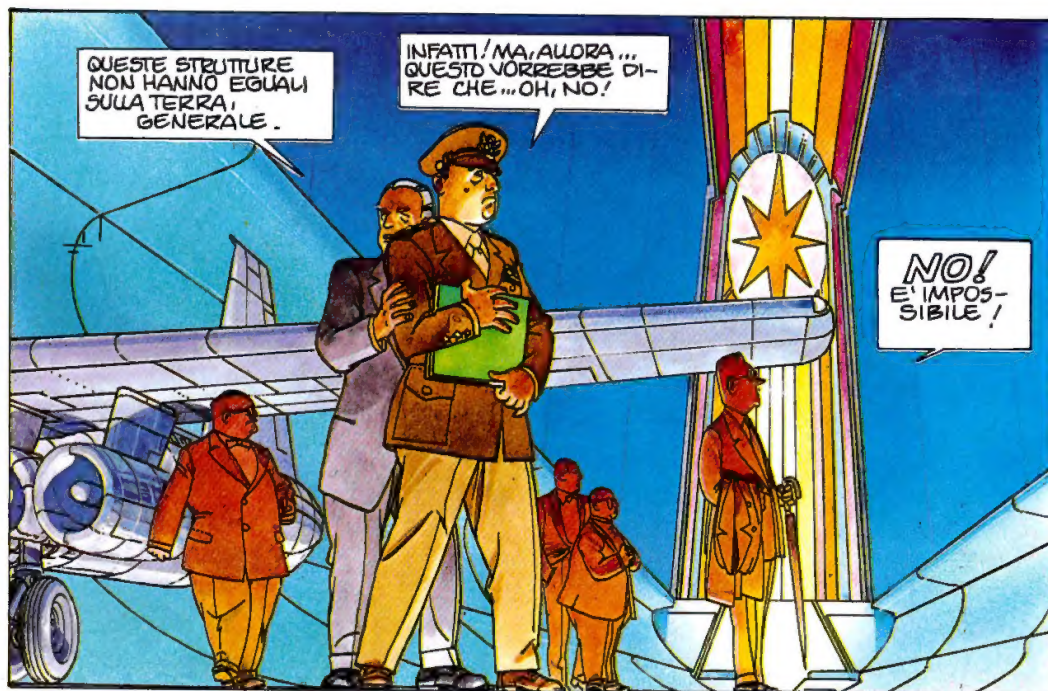
IO E IL MIO
GOVERNO
PROTESTIAMO!

MA PENSATE! SIA-
MO ATTESI AL 37°
SUMMIT DEI PAESI
PIU' INDUSTRIALIZ-
ZATI E...

UNA RIUNIONE
IMPORTANTIS-
SIMA PER IL
FUTURO DELLA
TERRA!

NESSUNO!... SIGNORI,
PROPONGO DI SCENDERE
DAL VASCELLO E DI AN-
DARE AD ESPLORARE
IL LUOGO.

JEAN
GIRI



PIU' TARDI,
A BORDO DI
UNA
SILENZIOSA
NAVETTA ...

ECCO L'AERO-
PORTO PRIN-
CIPALE. IN OGNI
MOMENTO VI
ATTERRANO E
DECOLLANO
MIGLIAIA DI
NAVICELLE
DIRETTE IN
OGNI MONDO
DI QUESTO
L'UNIVERSO!

IMPRESSIONANTE!

DUNQUE, OGNUNA DI
QUESTE SEZIONI
E' RISERVATA
AD UN MONDO
ABITATO ?!??

ESATTO!

E' STRANO!... MI
SENTO COME
PERVASO DA
UN SENSO DI
DOLCEZZA -

ANCH'IO!... COME
SE QUALCOSA
DI MOLTO
DISTANTE IN
ME RICOMIN-
CLASSE A
VIVERE!

QUANTO A NOI, ANDREMO DIRETTAMENTE AL CEN-
TRO DI TELEDIFFUSIONE UNIVERSALE... E' QUELLA
ROSA DI CRISTALLO DI FRONTE A NOI.

GUARDATE!
UCCELLI
GIGANTI CON
... ESSEI
SULLA
SCHIENA!...

ELIOS!...
COSA
DIAVOLO
ANDIAMO
A FARE
IN QUESTO
CENTRO?

QUI SONO RAPPRESENTA-
TI TUTTI I SETTORI
DELL'UNIVERSO... I
COMPUTER CODIFICANO
E SINTETIZZANO
MILIARDI DI DATI.

STRAORDINARIO!... MA, PER
ESEMPIO, COSA SIGNIFICA
NOI QUEI QUADRATI NERI?

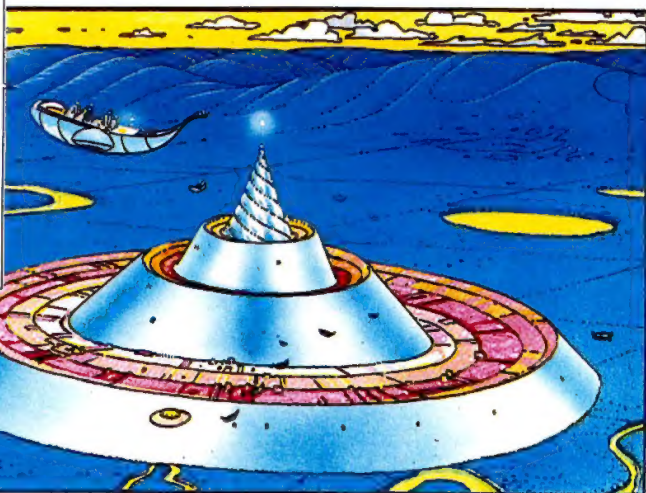
TERRA III E' RAPPRE-
SENTATA PROPRIO DA
UNA ZONA SCURA, IL
CHE SIGNIFICA CHE E'
STACCATO DAL SISTEMA
CENTRALE.

SU TERRA III SI E'
PRODOTTA UNA RIBEL-
LIONE PLANETARIA.
DA DUECENTOMILA ANNI
IL VOSTRO RITMO EVOLUTIVO
NON HA PIU' SEQUITO IL NO-
STRO... PUR PROGREDENDO
IN AMBITO TECNICO -
SCIENTIFICO NON AVETE
AUCUN CONTROLLO SUL VO-
STRO ISTINTO DI DISTRUZIONE...
DA QUI LE GUERRE E
I DISORDINI! L'ATTUALE
CONDIZIONE DEL VOSTRO
Pianeta E' CATASTRO-
FICA!

MA... ELIOS,
COSA POSSIAMO
FARE NOI PER
CAMBIARE LA
SITUAZIONE?

PER CAMBIARE TUTTI, DEVE
CAMBIARE LEI, PER PRI-
MO, PROF. EVANS!...
QUESTA E' LA LEGGE.

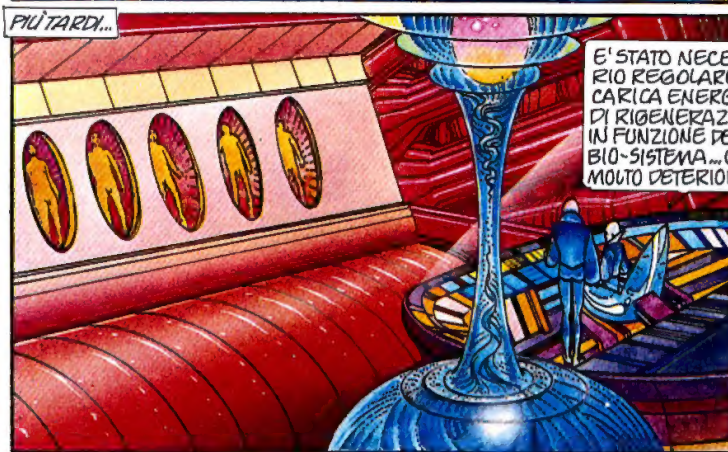
ECCO LA CITTA' DI CRISTALLO... E' COSTITUITA DA TRE CIRCOLI CONCENTRICI: UNO PER LE ATTIVITA' FISICHE E MATERIALI, IL SECONDO PER LE ATTIVITA' PSICHICHE E ARTISTICHE, IL TERZO PER LA VITA SPIRITUALE.



QUESTO ORDINE E' MOLTO FAVOREVOLE ALLA REALIZZAZIONE DI CIASCUNO DI NOI... AH! VEDETE QUELLA PIRAMIDE LUMINOSA?... E' UNA DELLE NOSTRE UNITA' DI RIGENERAZIONE! LA APPREZZERETE.



PIU' TARDI...



E' STATO NECESSARIO REGOLARE LA CARICA ENERGETICA DI RIGENERAZIONE IN FUNZIONE DEL LORO BIO-SISTEMA... CHE ERA MOLTO DETERIORATO.

BEN PRESTO

EB-BENE, SIGNORI?

COSA NE PENSATE DI QUESTA PICCOLA TRASFORMAZIONE?

EUIOS! E' ME-RAVIGLIOSO!

COME POTRO' MAI PROVARTI LA MIA GRATITUDINE?

EH, EH, ADDIO OCCHIALI!

SONO COME VENTICINQUE ANNI FA!!

FANTASTICO!

INCREDIBILE!



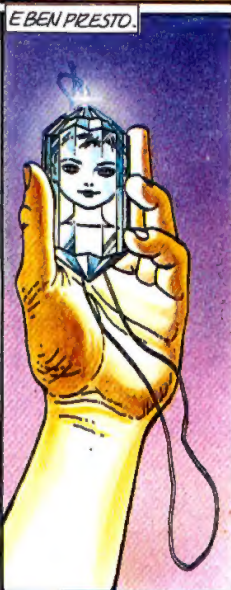
TERRESTRI! EDENA VI HA RESTITUITO LA BELLEZZA, LA SALUTE E LA GIOVINEZZA FISICA! MA ADESSO VI ATTENDE UN ALTRO REGALO.

CHE INCREDIBILE MEZZO DI TRASPORTO... INOLTRE QUESTI INCREDIBILI VOLATILI SEMBRANO INTELLIGENTI.

E LO SONO! CI STANNO PORTANDO VERSO IL SECONDO CIRCOLO... L'UN ARTISTA-MAGO HA REALIZZATO DEI VOSTRI RITRATTI OLOGRAFICI MOLTO PARTICOLARI...



E BEN PRESTO.



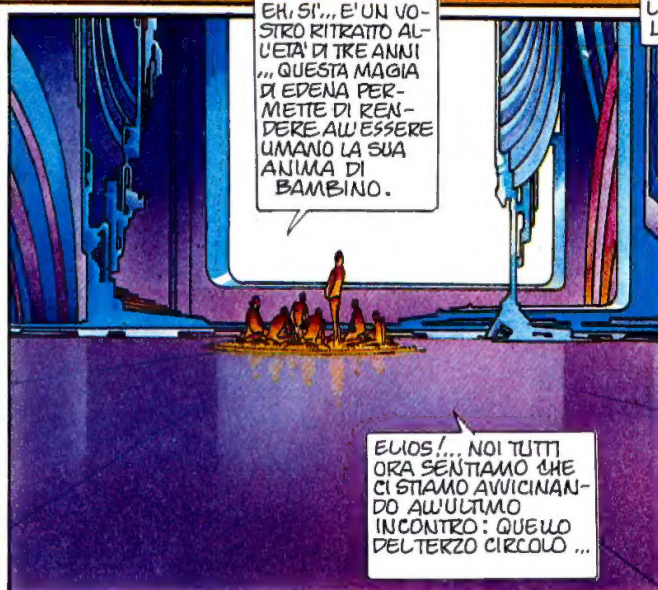
EH, SI'... E' UN VOSTRO RITRATTO ALL'ETA' DI TRE ANNI... QUESTA MAGIA DI EDENA PERMETTE DI PERDERE ALL'ESSERE UMANO LA SUA ANIMA DI BAMBINO.

E' VERO... PER L'OCCASIONE UTILizzeremo IL TERZO MEZZO DI LOCOMOZIONE USATO SU EDENA...

SEGUITEMI SENZA TIMORE.

EHIII!/? STO... STO VOLANDO?!

EUIOS!... NOI TUTTI ORA SENTIAMO CHE CI STIAMO AVVICINANDO ALL'ULTIMO INCONTRO: QUELLO DEL TERZO CIRCOLO...





VOLARE! IL MIO SOGNO!

SI, E' IL PIU' VECCHIO DELL'UMANITA'!

ECCO L'ARCAN- GELD E I DOF- CI SAGGI DI EDENA.

AVVICINATEVI, TERRESTRI!



SUBITO, ALL'INTER- NO DEL VORTICE DI CRISTALLO CHE PUN- TA VERSO L'APICE DEL TERZO CIRCOLO.

LE INFORMAZIONI CHE AVETE RICEVUTO VI HANNO PERMESSO DI RINGIOVANIRE, MA NON ABBIAMO ANCORA RISVEGLIATO LA VOSTRA COSCIENZA COSMICA... MA ADESSO...



... QUANDO TORNERETE SU TERRA III SARETE DIVERSI. LA VOSTRA VOLONTA' AN- DRA' IN SENSO OPPOSTO RISPETTO ALLA FORZA DI DISTRUZIONE DEGLI ES- SERI UMANI. L'IMMEN- SO POTERE DEL TERZO CIRCOLO VI RENDERA' LA DETERMINA- ZIONE E LA RAGIONE...

PERCHE' TUTTO QUEL DENARO SPE- SO IN ARMAMENTI? PERCHE' QUELLE CRISI ENERGETICHE E MO- NETARIE? VIVETE PER IL PROFIT- TO INVECE DI VIVERE PER LA BONTA' E LA VERITA'. METTE- TE IL DENARO AL SERVIZIO DI QUESTI VALORI E NE RICAVE- RETE IL VERO BE- NESSERE: LA PACE INTERIORE.

LE VOSTRE RELIGIONI SONO FOR- ME IMBASTARDITE, TRASCRIZIONI DEFORMATE DEL PRINCIPIO ULTIMO E DELLE GERARCHIE. INVECE DI TENTARE DI DISCIPLI- NARVI ATTRAVERSO DEI PRINCIPI DOTTRINALI PIU' O MENO GIUSTI...



...LA VOSTRA TECNOLOGIA INQUINA L'AMBIENTE E GLI ESSERI UMANI, DEGRADANDOLI FISICAMENTE E PSICHICAMENTE, NON SIATE PIU' AL SERVIZIO DEL PROFITTO MA DEL- L'EVOLUZIONE. I FUTURI PROGRES- SI DELL'UMANITA' VERRANNO DA COLORO CHE SI RIFARANNO ALLA SCIENZA, ALLA FILOSOFIA, ALL'ARTE, ALLA RELIGIONE, IN UNA SINTESI DI ACCORDO CON L'OR- DINE COSMICO, ORIGINALE!



LE VOSTRE FORME DI GOVERNO CORRISPONDONO A DELLE VISIONI PARZIALI, IL CAPITALISMO E IL CO- MUNISMO RICHIEDONO UNA NUO- VA SINTESI CHE EQUILIBRI LA RI- PARTIZIONE DELLA PROPRIETA' PRI- VATA SENZA SOPPRIMERLA... LA NUOVA POLITICA DOVRA' INTEGRA- RE LA DIMENSIONE COSMICA DEL- L'ESISTENZA E LA NOZIONE DI EVOLUO- ZIONE.



LA VOSTRA FORMA DI EDUCAZIONE E' UN'AGGRESSIONE MENTALE PER IL BAMBINO... GLI SI IMPE- DISCE DI SAPERE CHE E' UN ESSERE COSMICO, GLI VENGONO DATE TROPPE INFORMAZIONI INUTILIZZABILI E NON LO SI MET- TE IN CONTATTO CON LE CONO- SCENZE O CON SCRIT- TI RIVELATORI IN GRADO DI FAR COM- PRENDERE QUALE SIA IL SUO POSTO NELLA CREAZIO- NE...



LE ANTICHE GUERRE STIMOLAVANO IL CORAGGIO, LA DISCIPLINA, SOPPRIM- MENDO POPOLI INADATTI E ESTEN- DENDO LA CIVILTA' ATTRAVERSO VIAG- GI FORZOSI DI SOLDATI ANIMATI DAL DIO DELLA GUERRA. OGGI, LA SMIS- SURATA FORZA DI DISTRUZIONE DELLE ARMI NON STIMOLA ALCUN CORAGGIO, MA RISCHIA DI DISTRUG- GERE IL PIANETA... LA VERA LOTTA DEVE ESSERE LA CONQUISTA PA- CIFICA, INDUSTRIALE, SCIENTIFICA E SOCIALE...



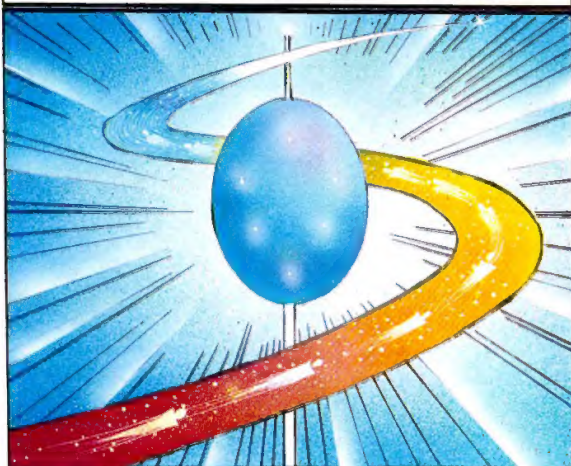
... LIBERATEVI DALLA SCHIAVITU'! CERCATE I VALORI SPIRITUALI... NOI CONTINUE- REMO A VEGLIARE SU DI VOI, MA LA VOSTRA LIBERTA' D'AZIONE RESTERA' INTATTA...



... DURANTE IL VOSTRO VIAGGIO FINO A TERRA III, QUESTO UOVO DI ENERGIA VI PERMETTERA'...



... DI COMPLETARE LA VOSTRA TRASFORMAZIONE E DI MATUREARE QUE- STA NUOVA PROSPETTIVA DI EVOLUZIONE DEL VOSTRO PIANETA.



BEN PRESTO.

QUI GUARDIA SINTETICA
7360, I SEI INVIATI
ENTRANO IN ORBITA DI
DISCESA.

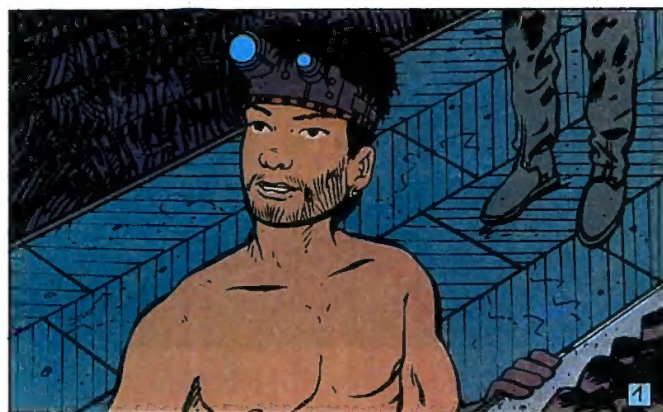
L'OPERAZIONE "ESPANSIO-
NE" E' INIZIATA /...

RIUSCIRANNO I NOSTRI EROI A BEN CONCLUDERE LA LORO
MISSIONE E A INAUGURARE UN NUOVO CICLO DI ESPANSIONE PER IL LORO PIANETA?

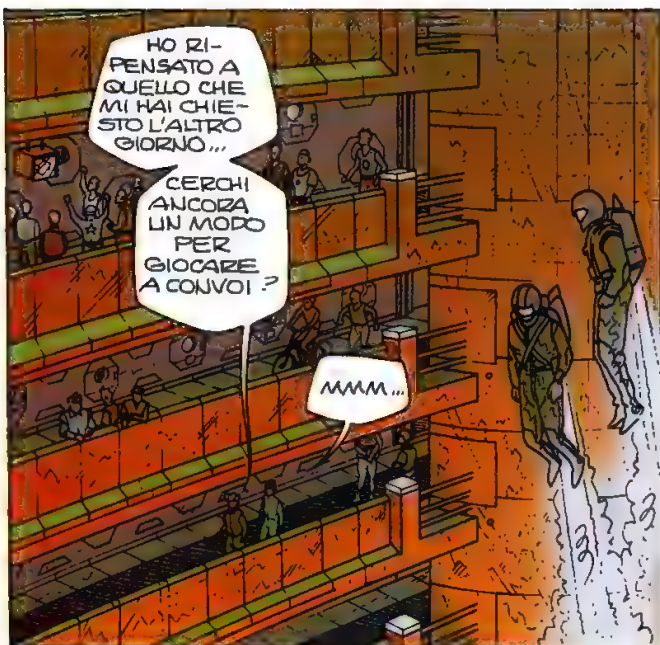
JEAN
GIR

FINE

CONTINENTE ANTARTICO,
DISTRETTO DEI GRANDI
POZZI, 2069.







HO RIPENSATO A QUELLO CHE MI HAI CHIESTO L'ALTRO GIORNO...

CERCHI ANCORA UN MODO PER GIOCARE A CONVOI?

MMM...



POTREMMO PARLARNE CON XIAN... FORSE HA UN'IDEA...

E' LUI CHE MI HA VENDUTO DÉSIRÉE...

DÉSIRÉE?



LA MIA FIDANZATA ANIMA-TRONICA!

BRILLA COME IL SOLE SUI MIEI VECCHI GIORNI!



EHI, XIAN!!

CIAO, HENRY! VIENTI A VEDERE! HO DEI NUOVI MODELLI!



...SCEGLIETE PURE, SIGNORI... I NOSTRI PICCOLI AMICI NON CONOSCONO LA PAROLA "INIBIZIONE"...



WOAHH!! CONOSCO UNA CHE AMEREBBE FARTICIPARE ALLA FESTA!

AH! AH!

SEMPRE SODDISFATTO DELLA PICCOLA DÉSIRÉE?



E' DOLCE, SENSUALE, INTELLIGENTE E MI AMA... COSA CHIEDERE ANCORA?

MMMSI...

...MA HO PARECCHI CLIENTI CHE CHIEDONO MODELLI DI TAGLIA REALE, LO SAI?



...SI PUO' FARE?...

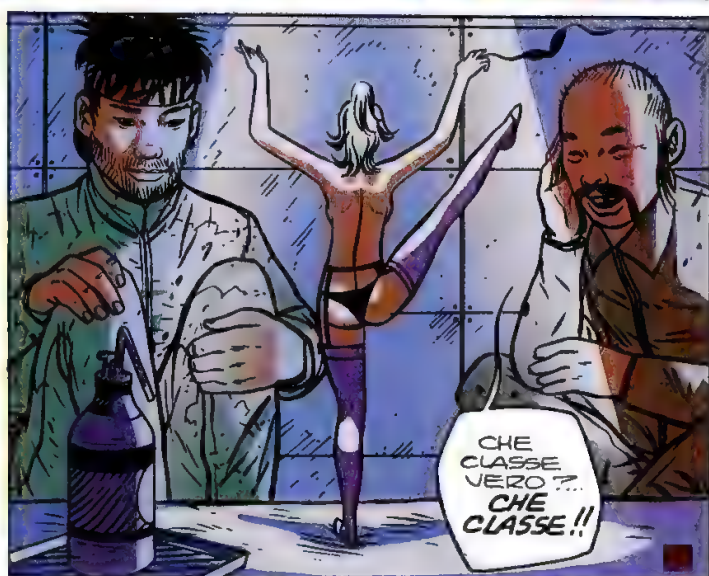
BAH! BASTA METTERSI IN RETE...

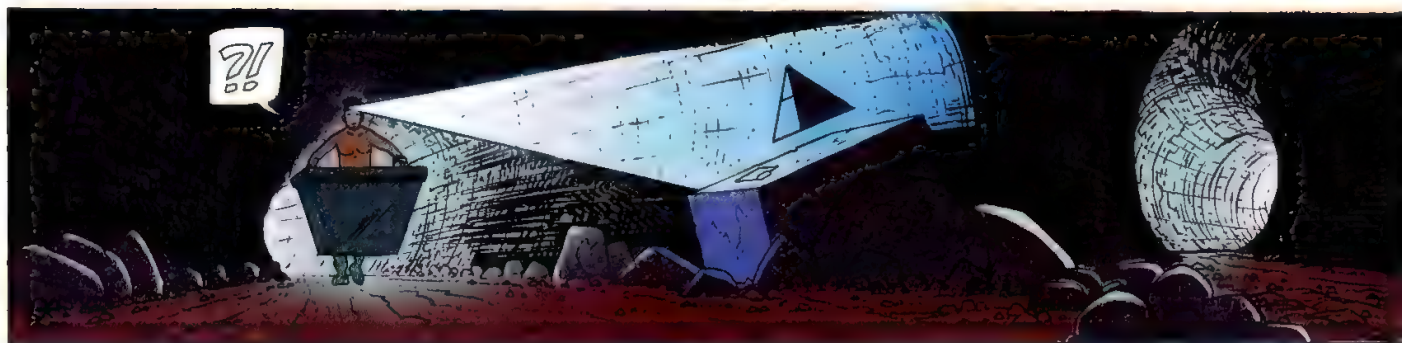
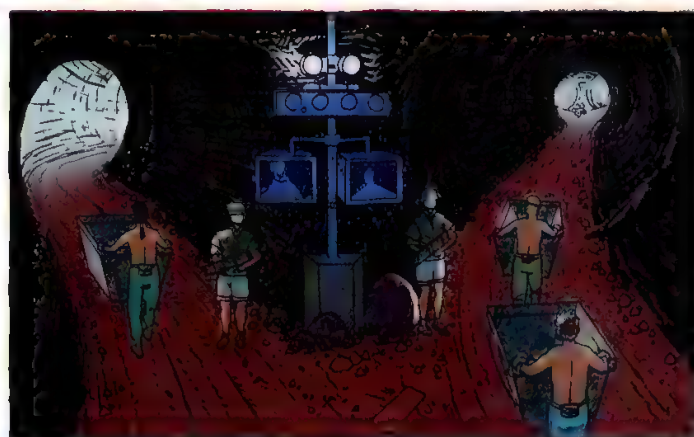
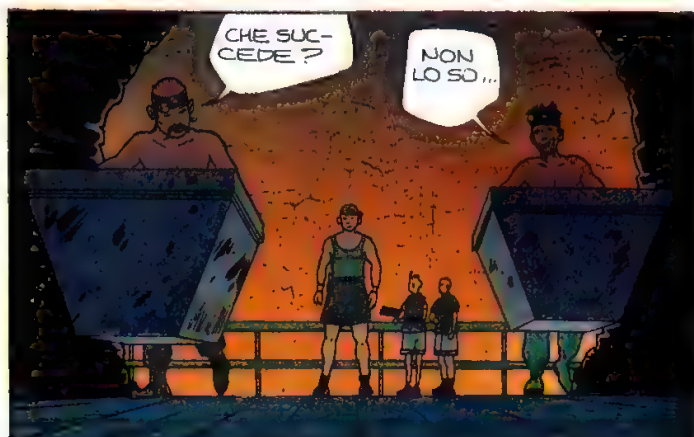
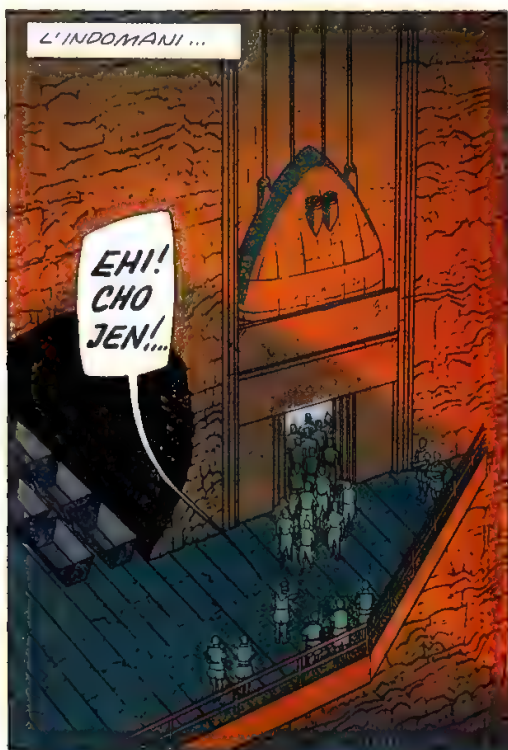
AH!

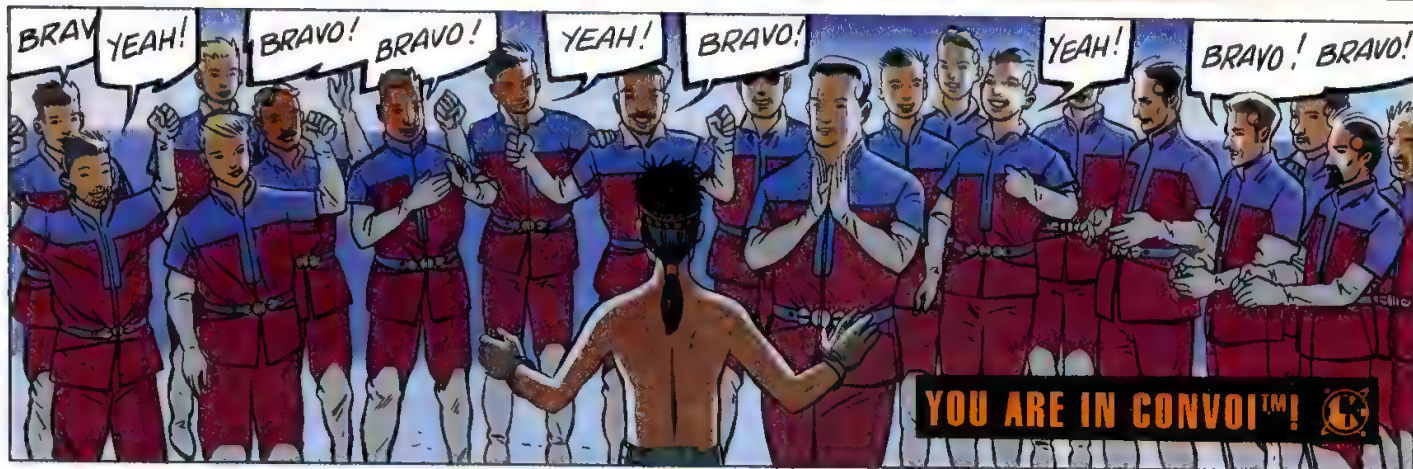
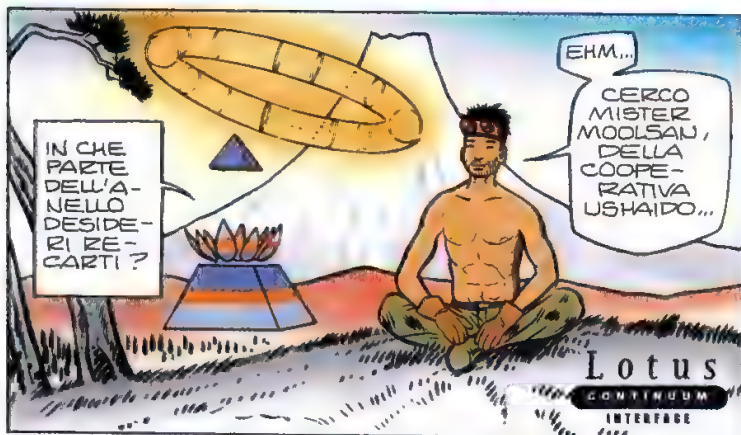
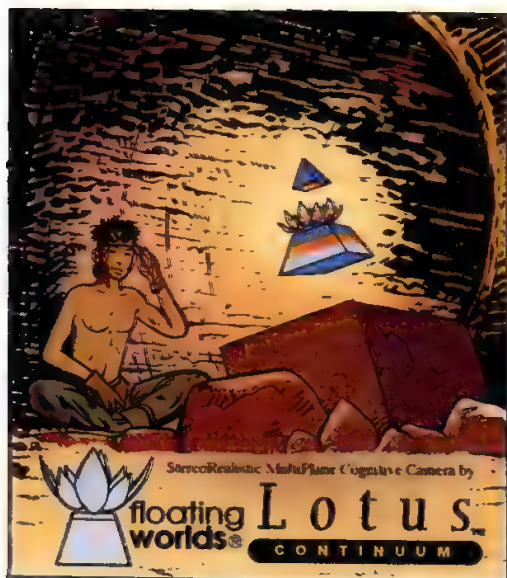


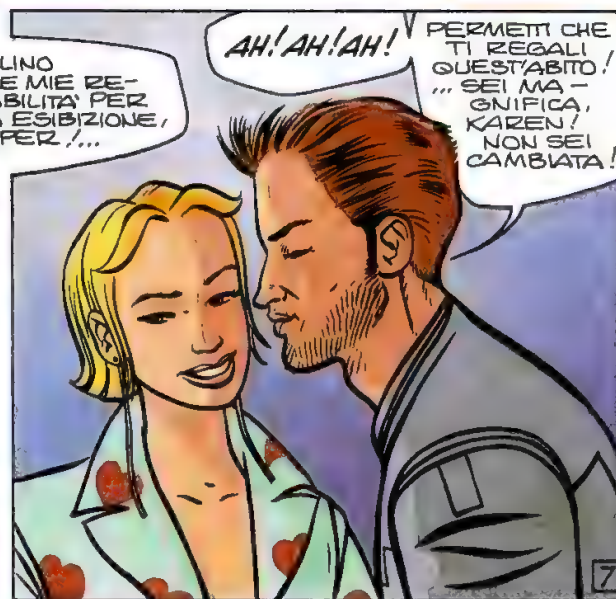
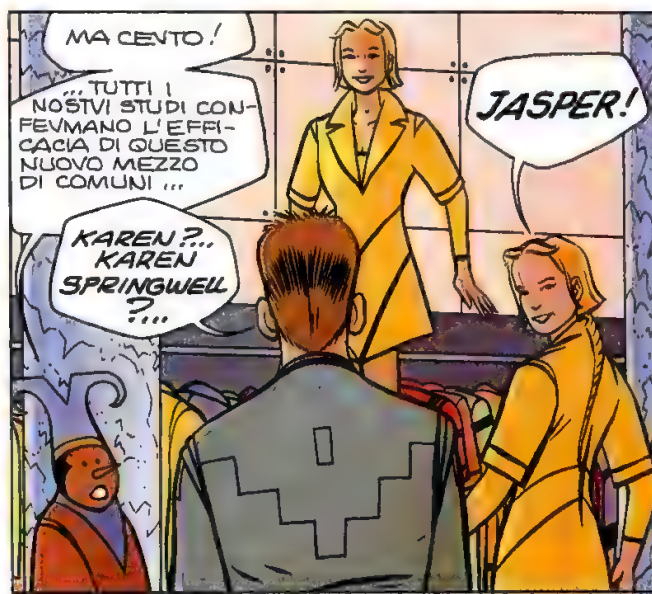
A FARTE QUESTO CI SONO ALTRE NOVITA'?

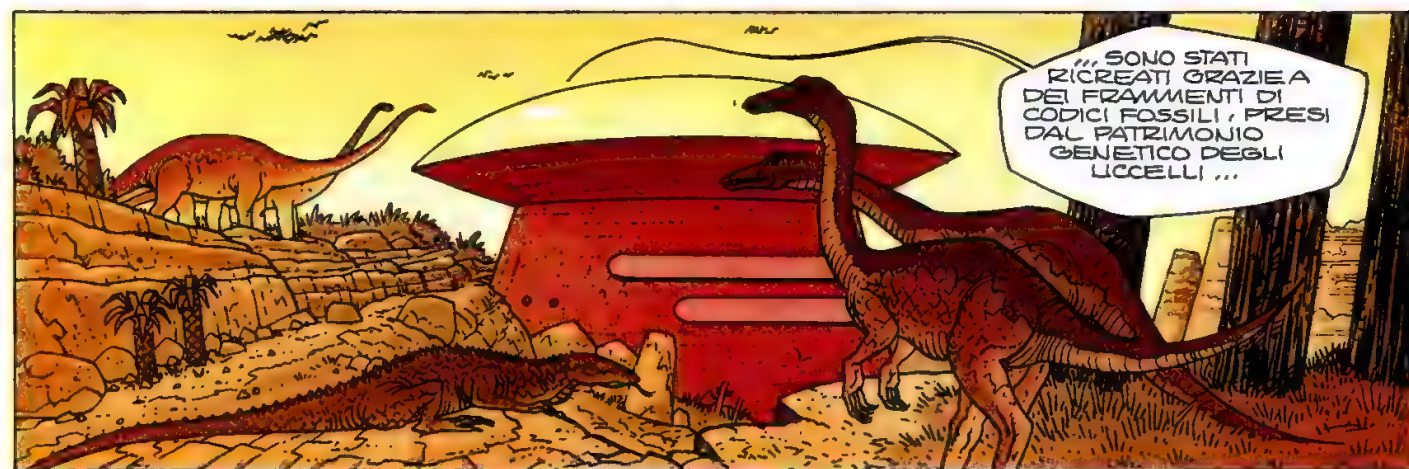
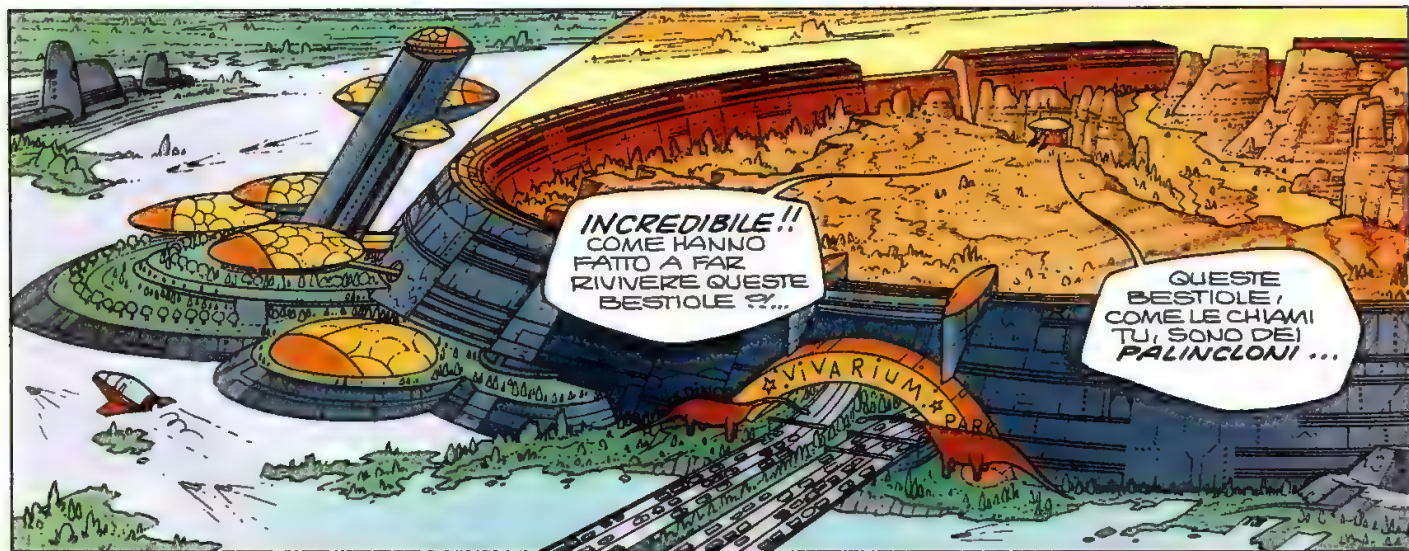
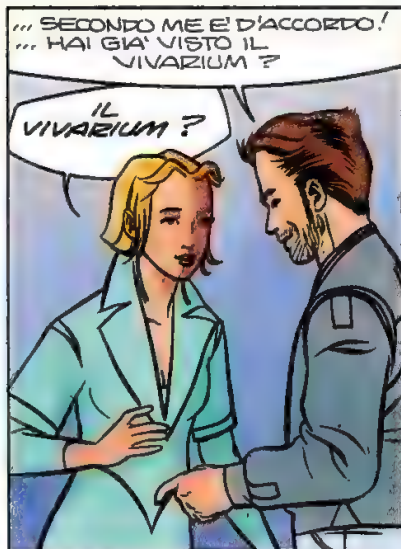
IL MIO AMICO VORREBBE GIOCARE A CONVOI...

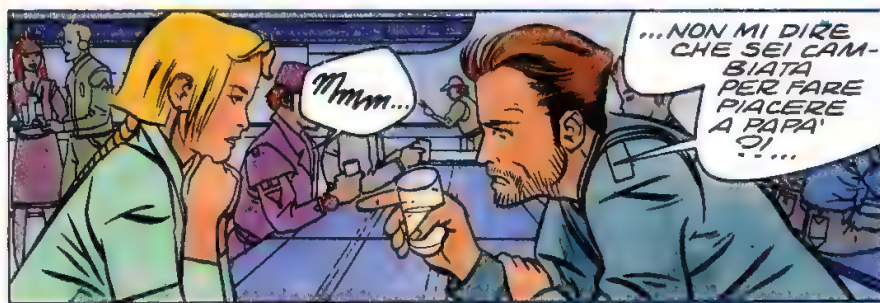
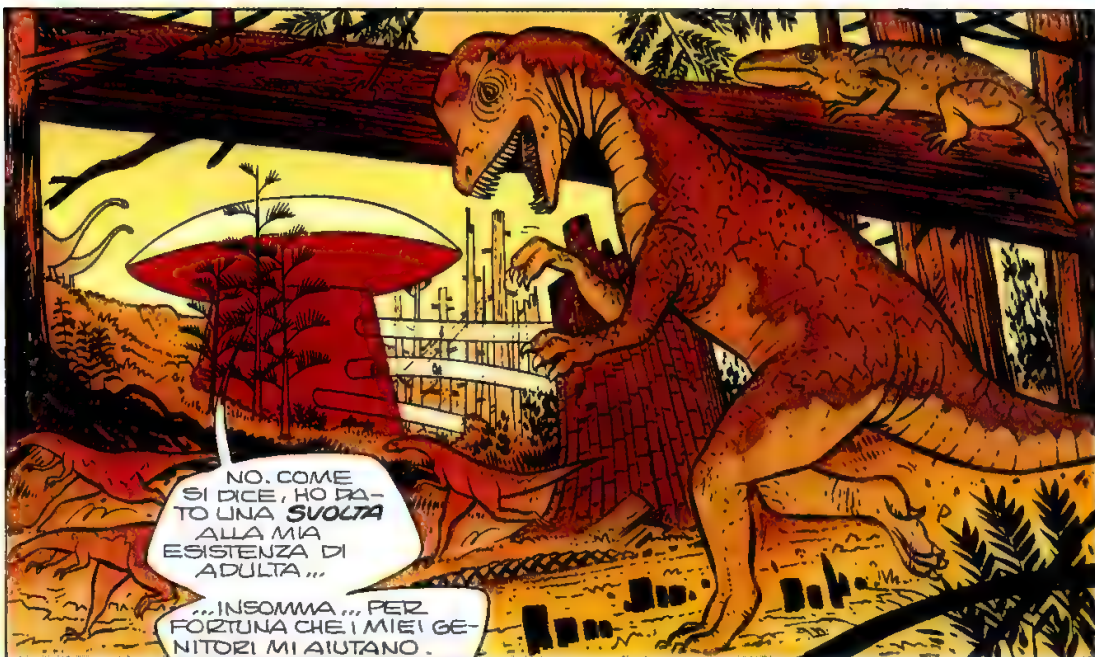
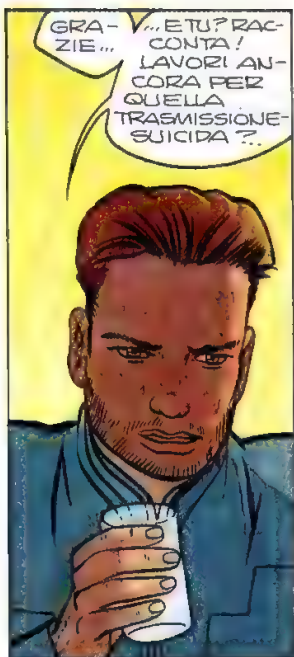


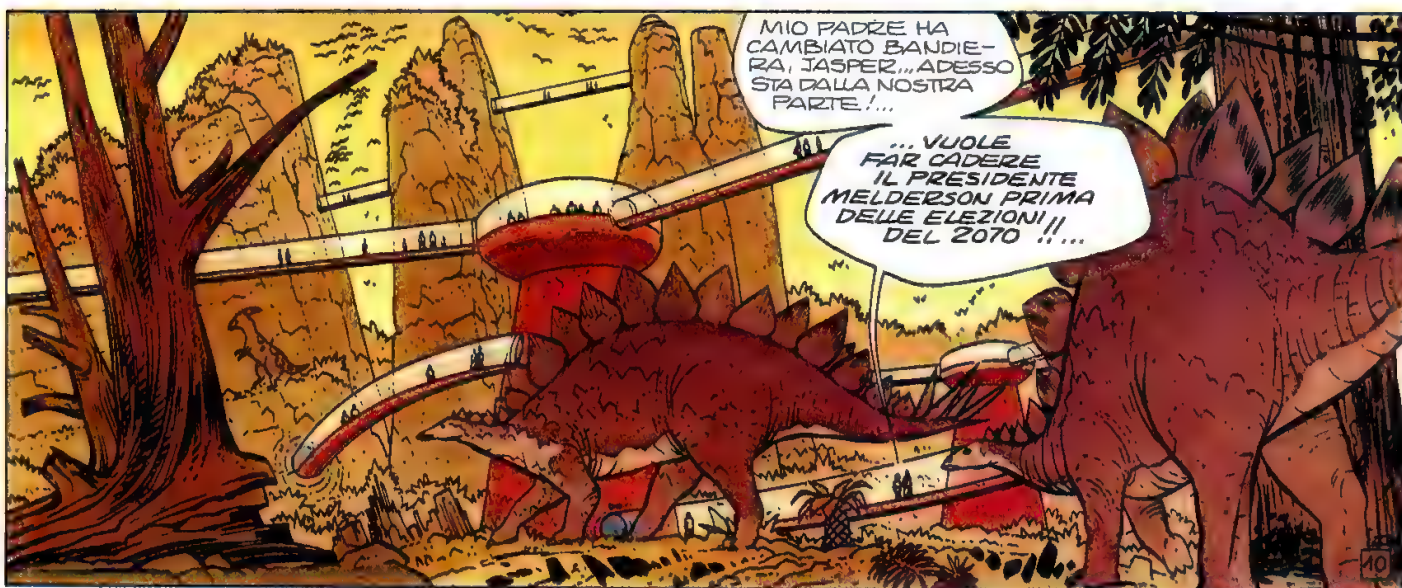
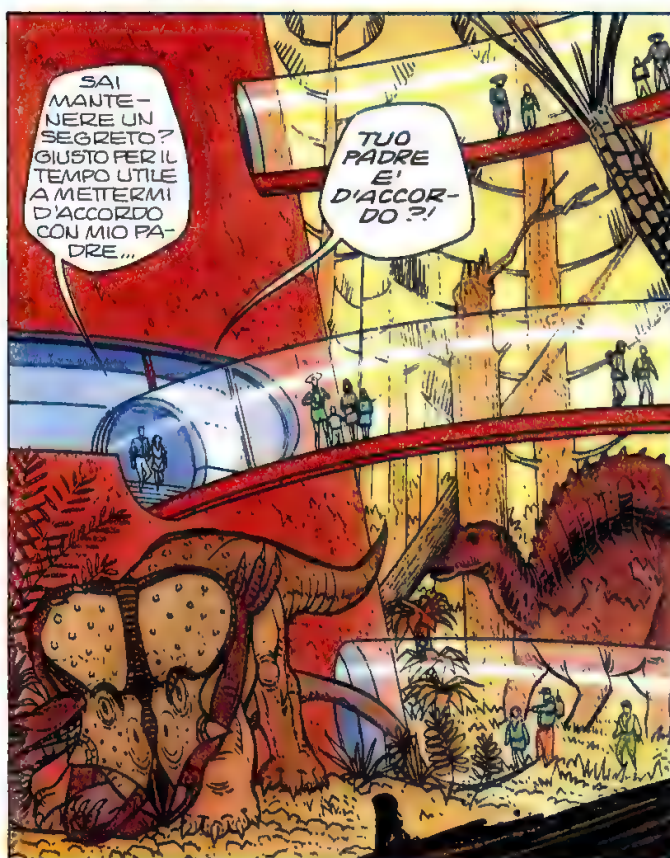
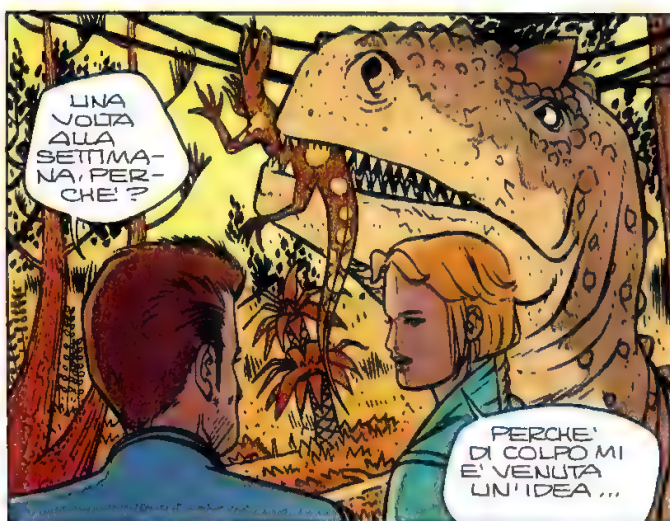
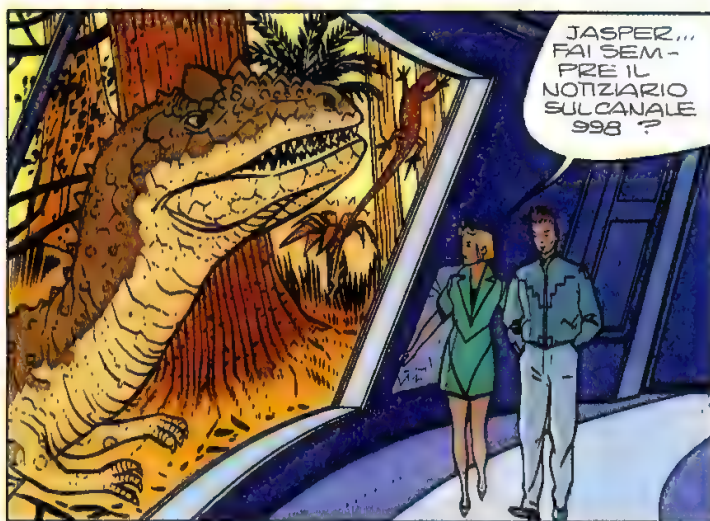














UNA GUERRA SEGRETA TRA IL MONDO UNITO E LE PRIME COLONIE!...

...E PENSARE CHE HO ANCHE FATTO UN SERVIZIO SU PHAETON II, IERI SERA...



...NON RIESCO A CAPIRE PERCHE'...

...IL PRESIDENTE HA DATO L'ORDINE DI ATTACCARE QUELL'ASTEROIDE AI CONFINI DEL SISTEMA SOLARE...



MELDERSON ERA APPENA ARRIVATO SU MARTE...

...DOPO AVER PASSATO SEI MESI SU ADMIRAL ONE, ATTORNATO DA UFFICIALI DELL'U.S.W.P....



E ALLORA?

COME VUOI CHE ABBA REAGITO?

...DEGLI AVVENTURIERI ISOLATI STANNO PER CONQUISTARE IL SISTEMA SOLARE...ALLE SUE SPALLE!...



D'ALTROUNDE, LO SANNO TUTTI...

MELDERSON HA SEMPRE VOLUTO LO SCONTRO MILITARE CON LE PRIME COLONIE...



...MIO PADRE E' PRONTATO A SPIFFERARE TUTTO DAVANTI ALLE TELECAMERE, JASPER...

...CHE NE DICI DI PREPARARE LO SCOOP CON ME?

C'E' UNA COSA CHE VORREI SAPERE...



...COME FA TUO PADRE A SAPERE TUTTA LA STORIA SE MELDERSON HA TRATTATO LA QUESTIONE IN SEGRETO DURANTE LA SUA VISITA SU MARTE?



UN UFFICIALE DELL'ADMIRAL ONE E' RIUSCITO A FAR FILTRARE UN MESSAGGIO...

...UN CERTO VAN DONCK, UN VECCHIO AMICO DI PAPA'...

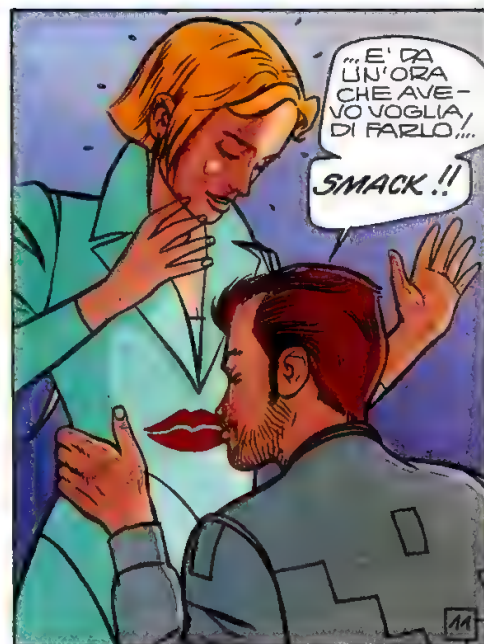
...OH, MERDA!

COME? CHE SUCCIDE?



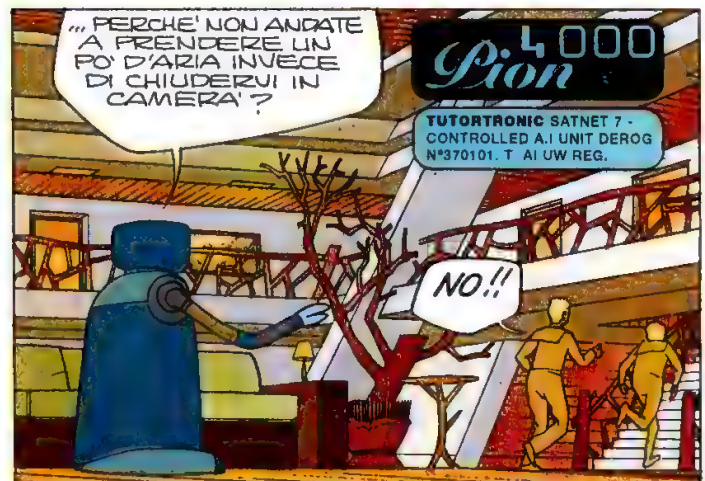
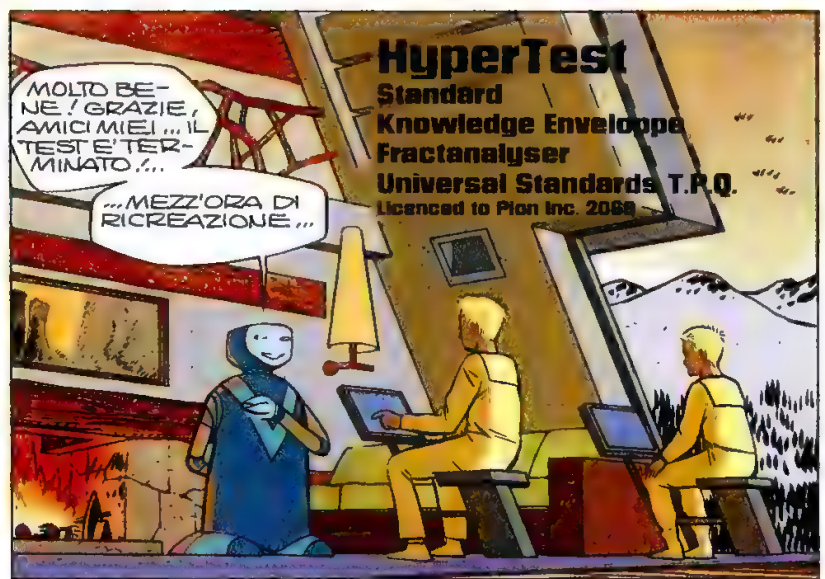
HO COMPLETAMENTE DIMENTICATO CHE DOVEVO CHIAMARE I MIEI BAMBINI!!

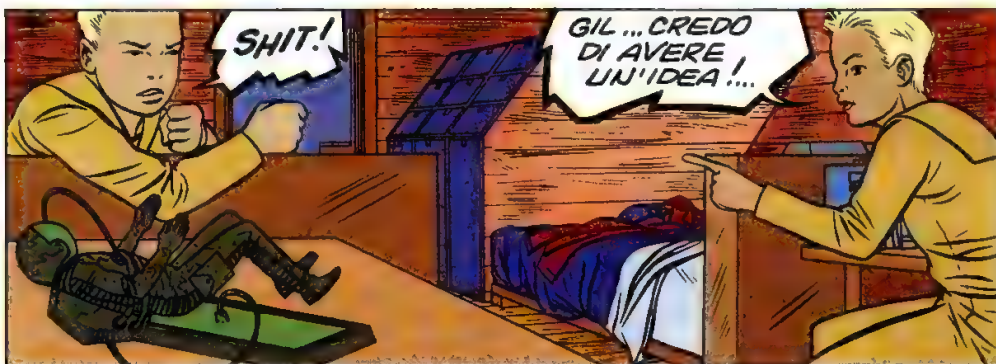
ASPETTA UN SECONDO!...

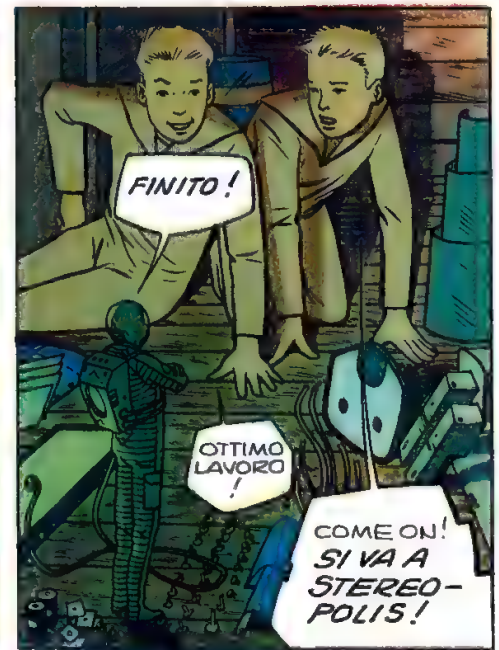
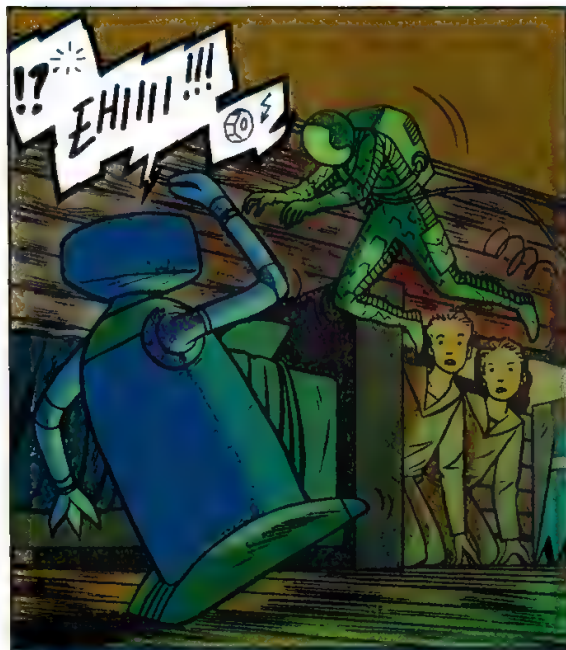
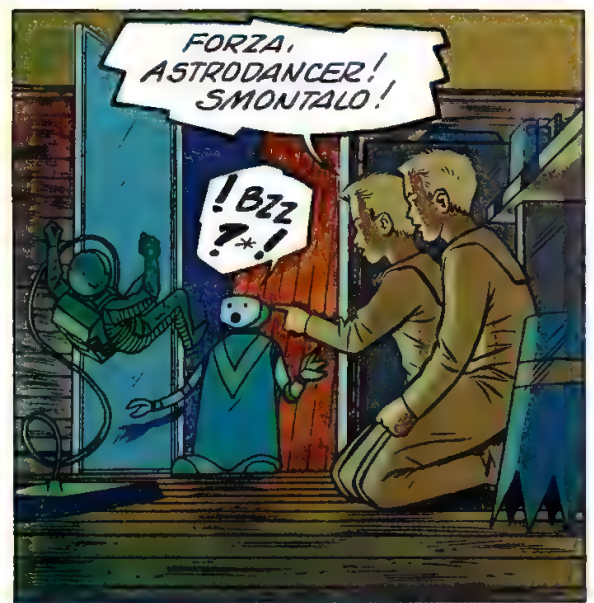


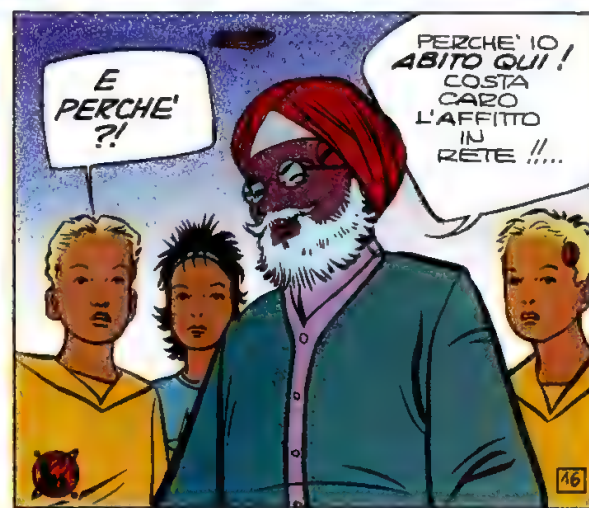
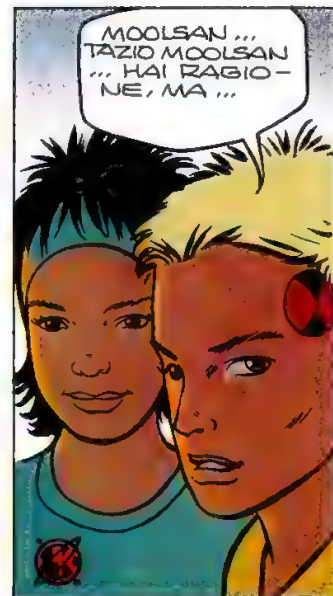
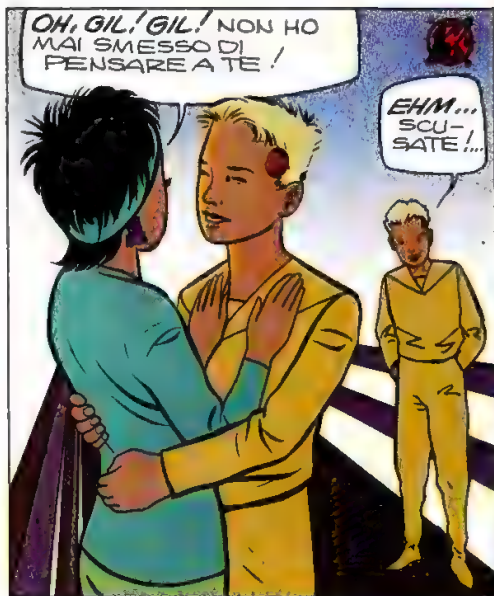
...E' DA UN'ORA CHE AVEVO VOGLIA DI FARLO...

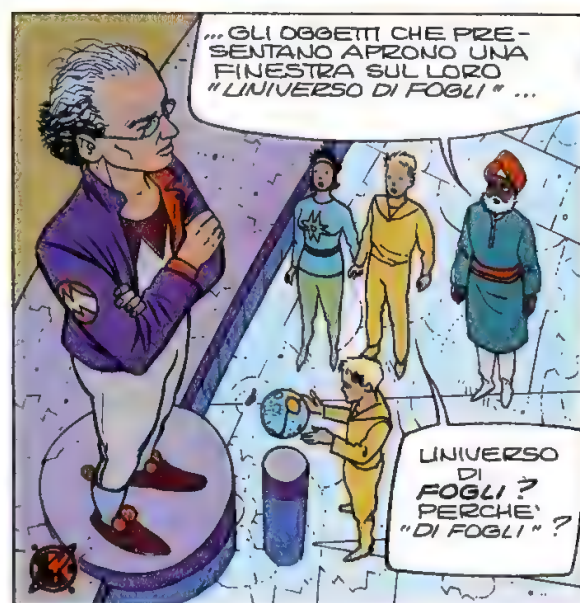
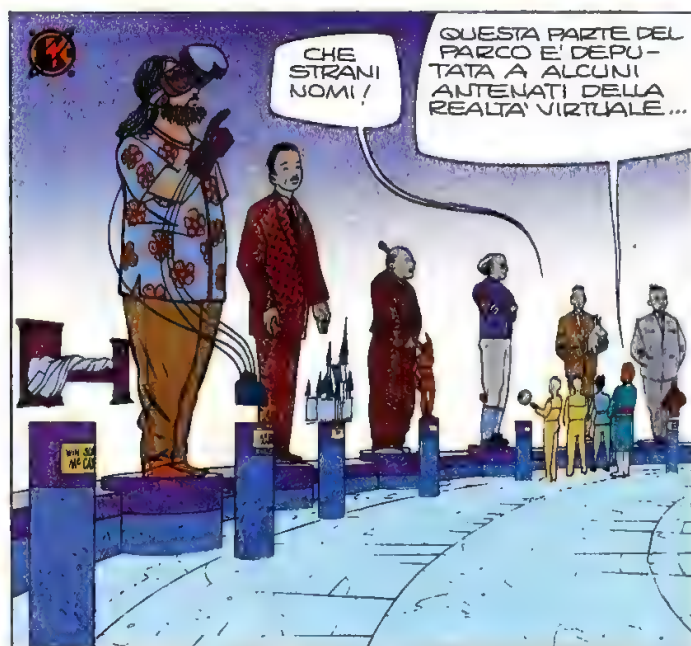
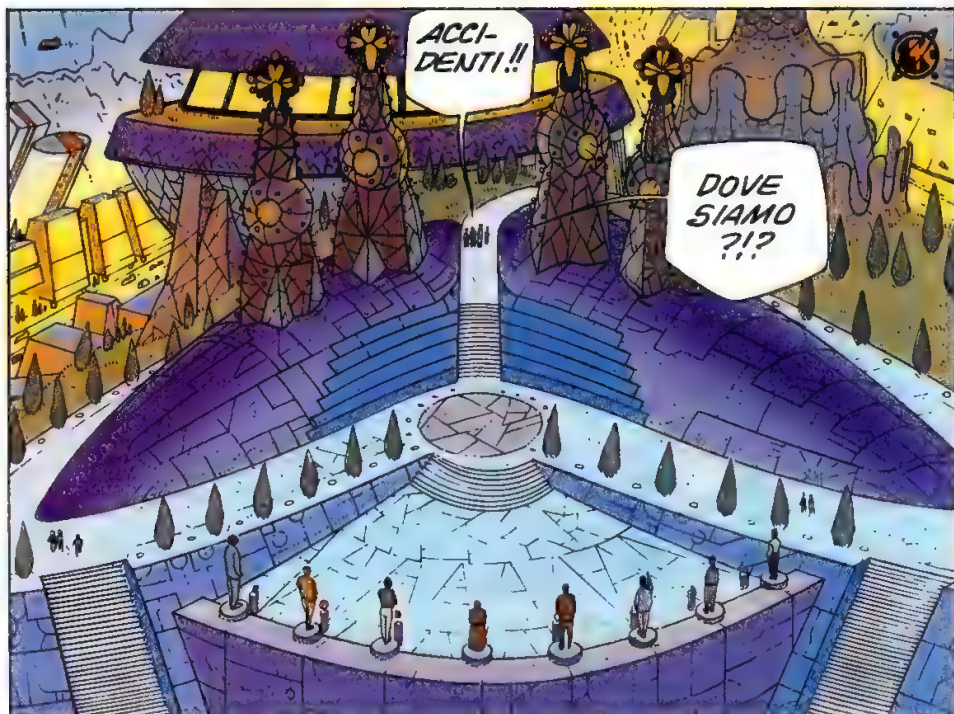
SMACK!!

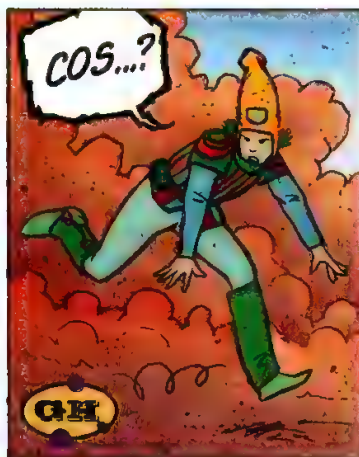
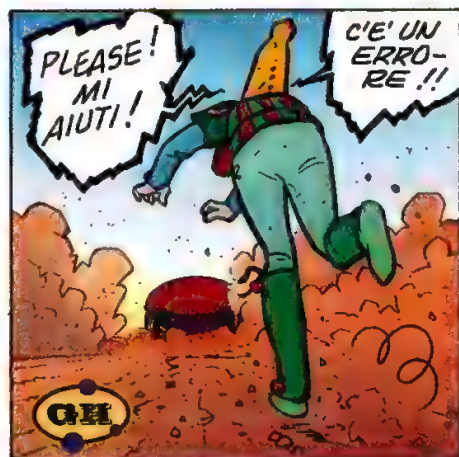
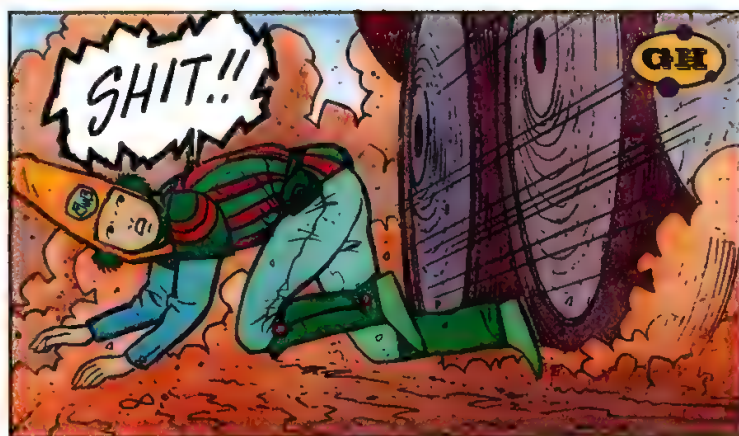
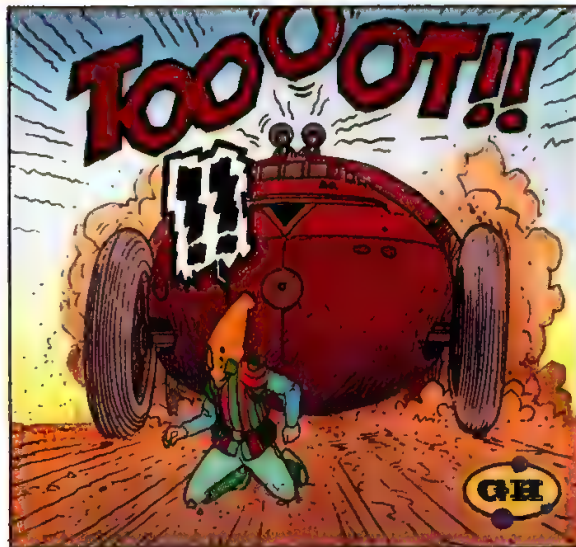
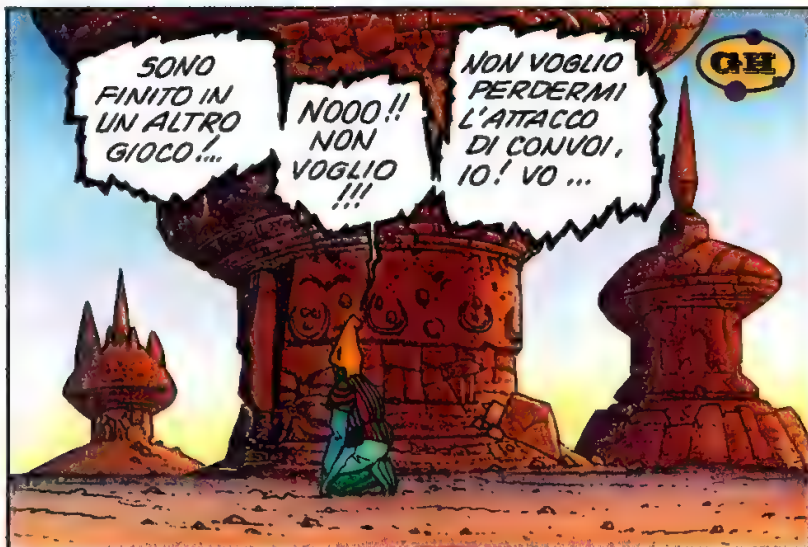
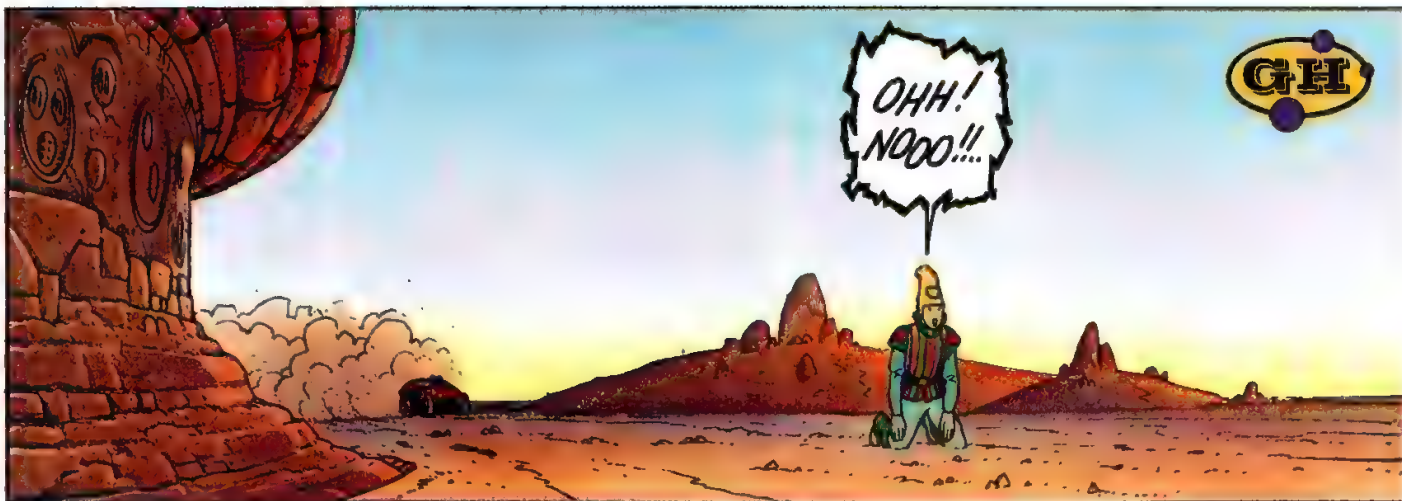


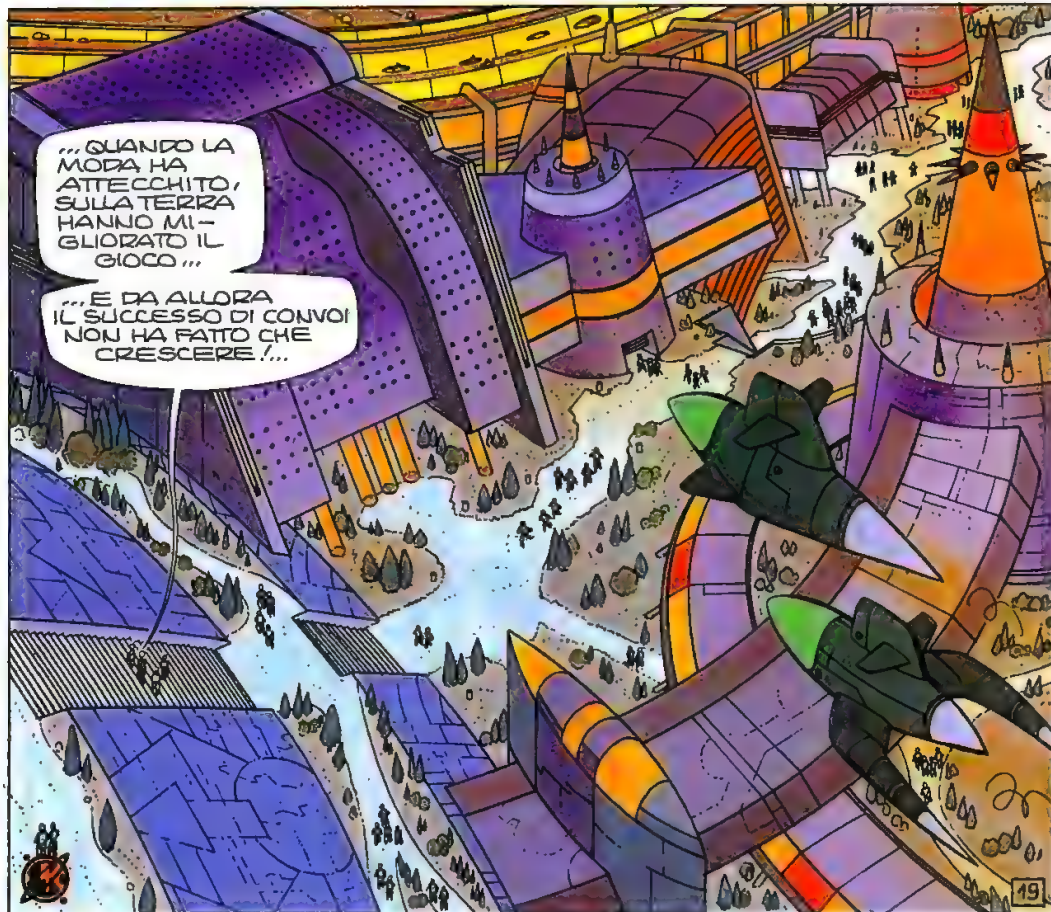


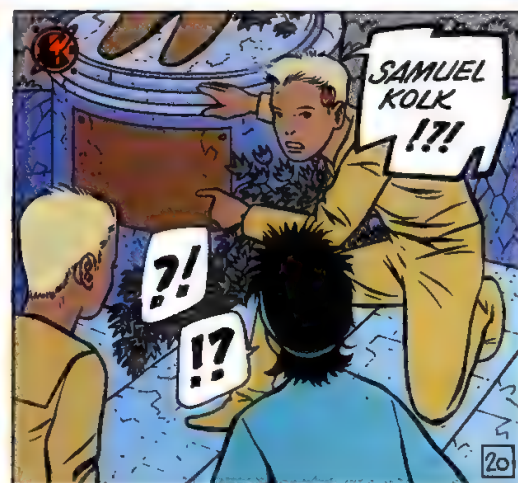
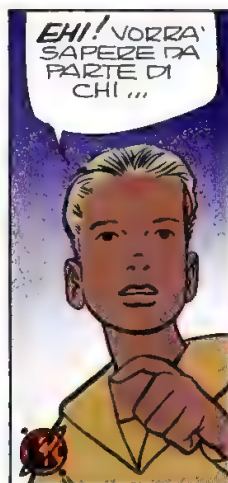
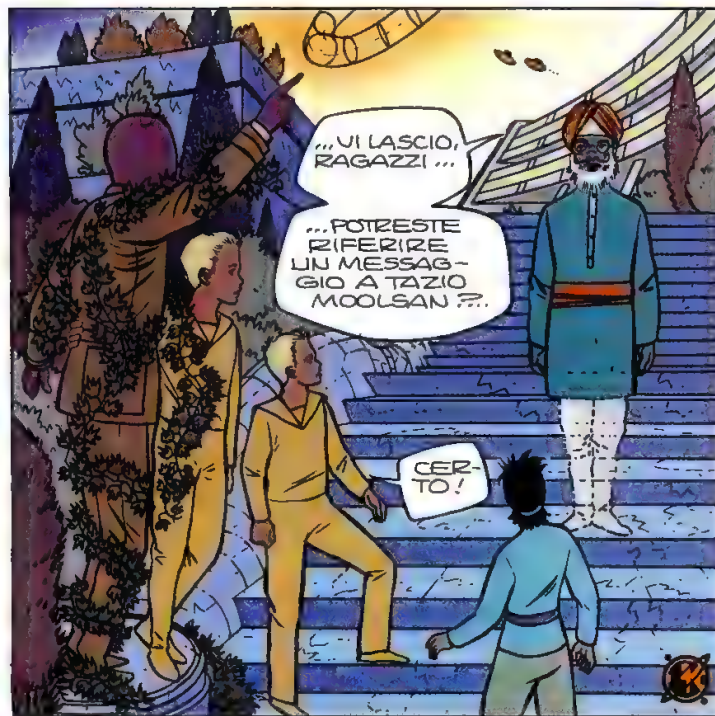
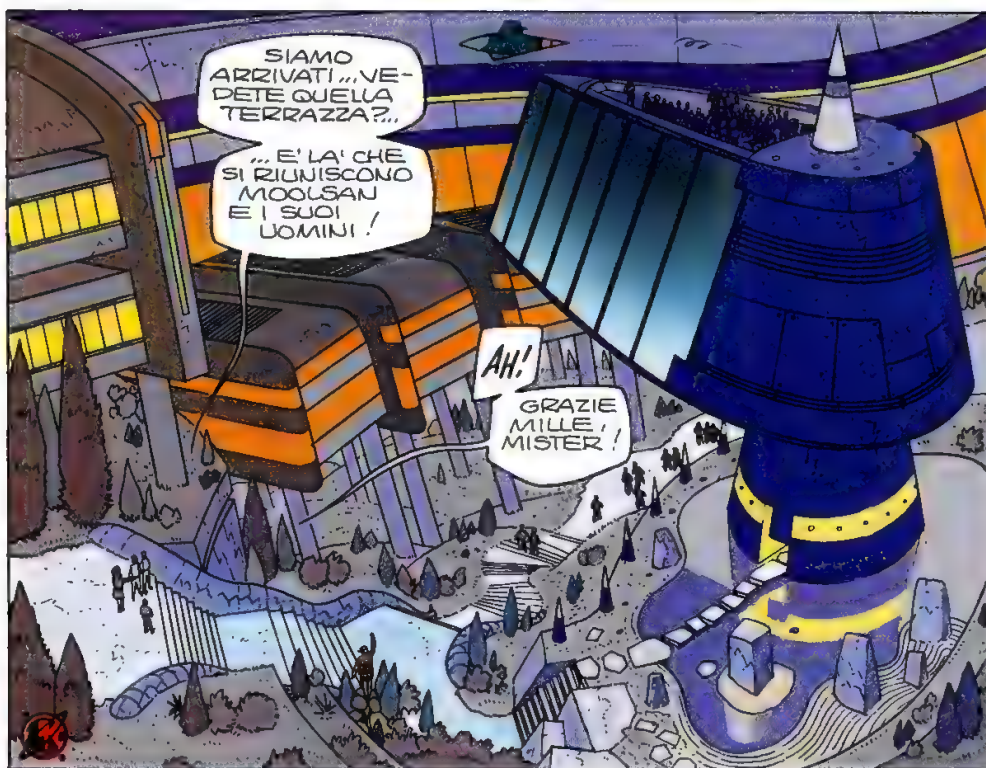


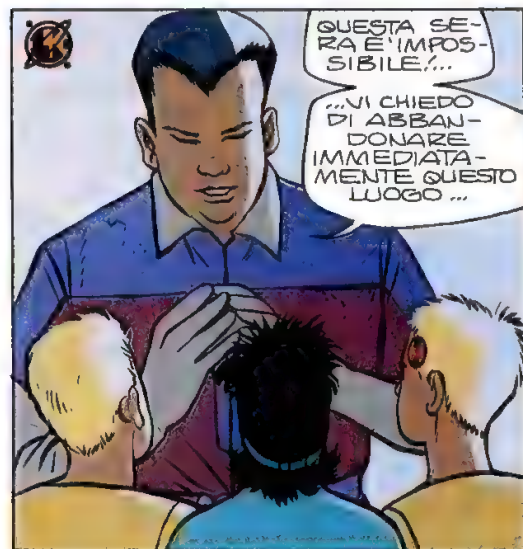
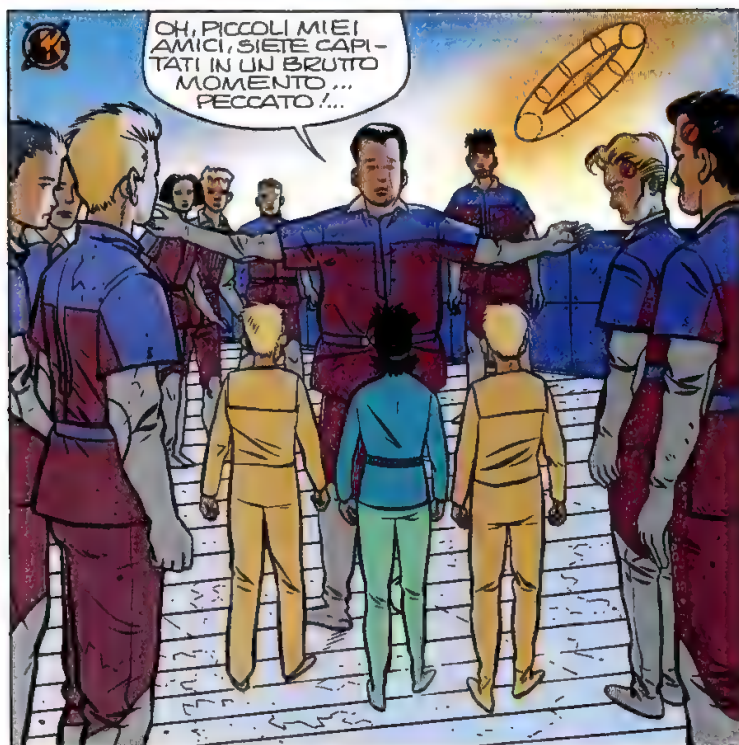




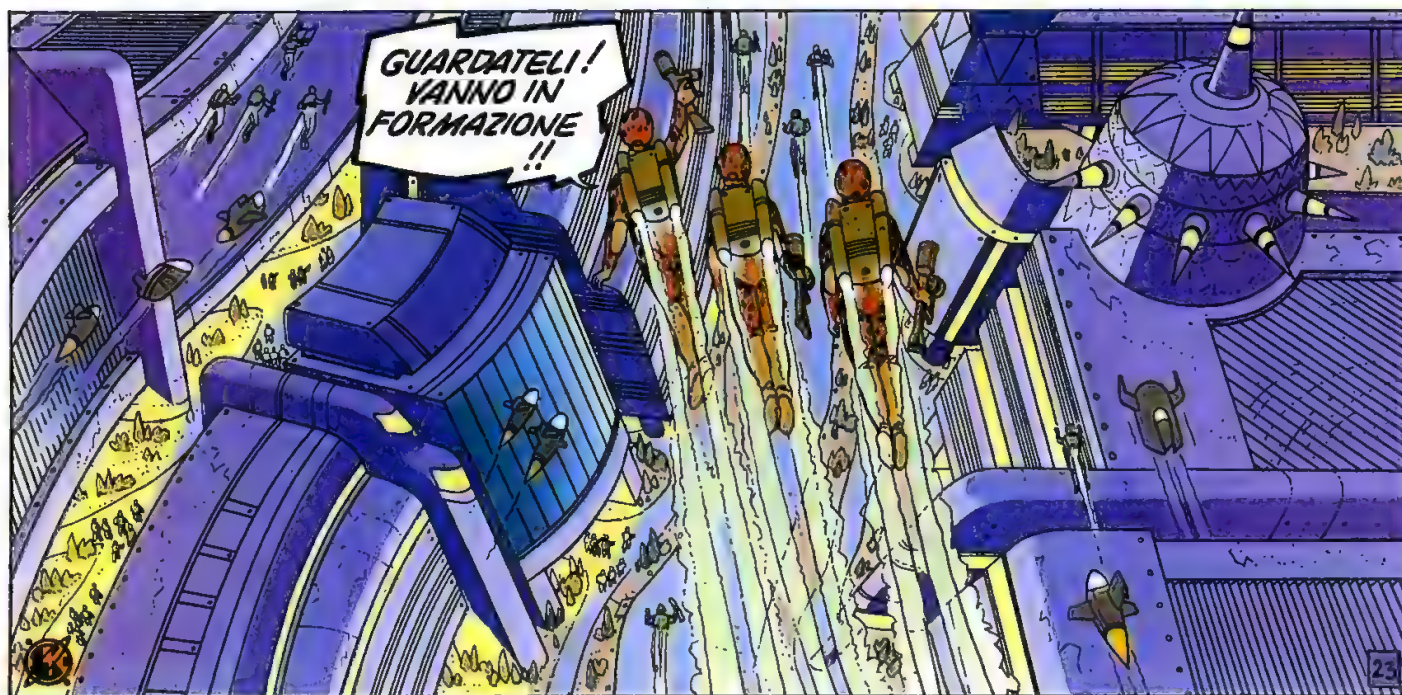
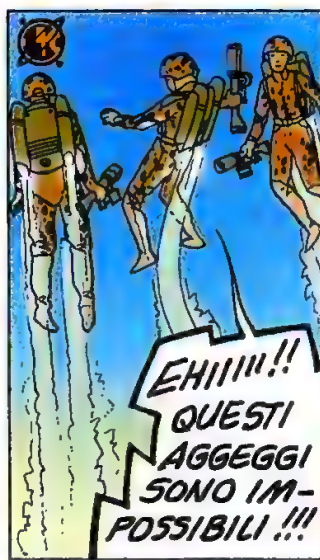


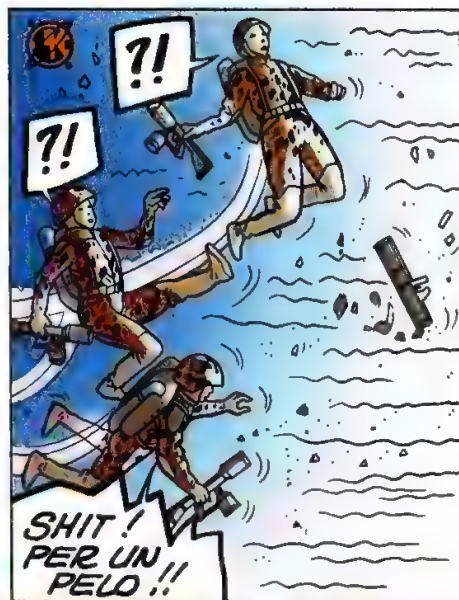
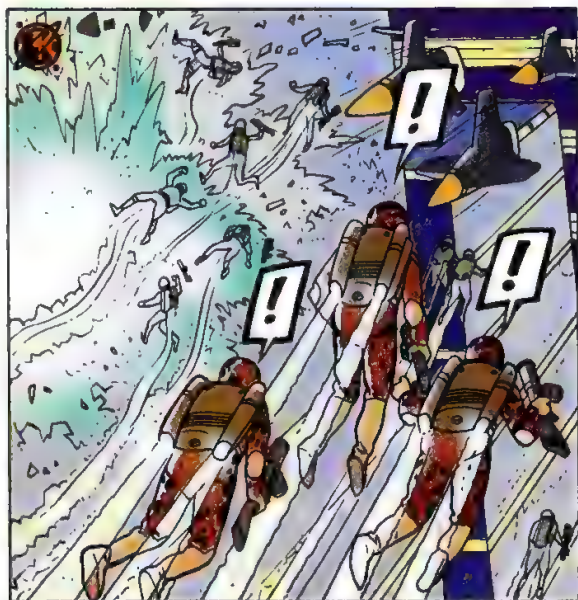
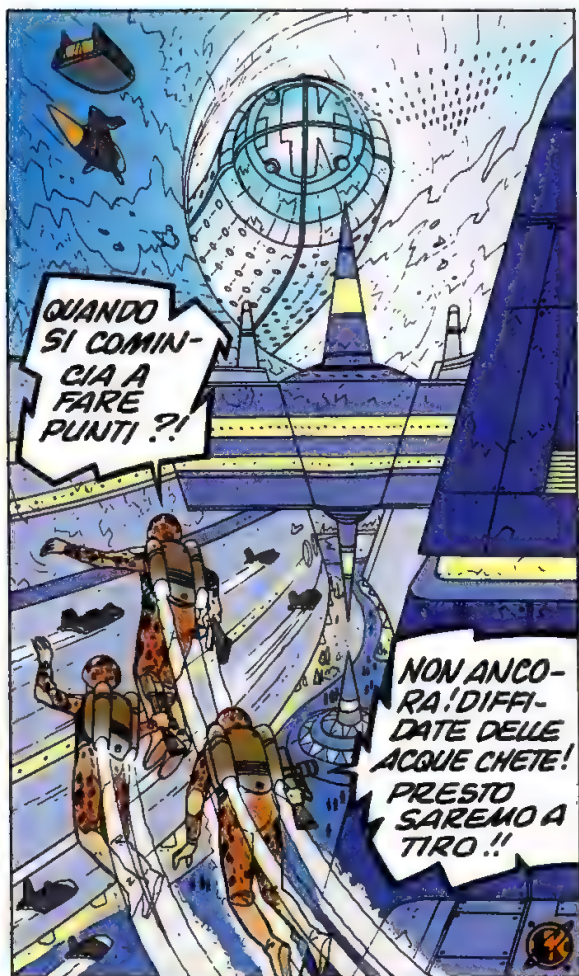


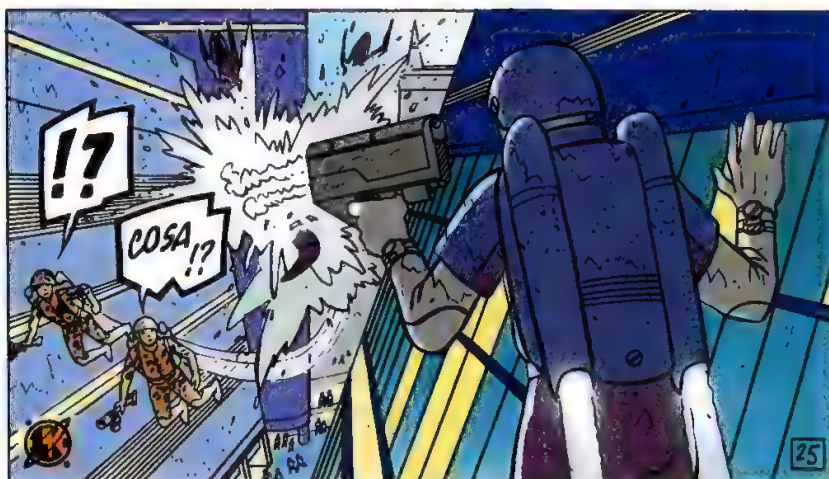
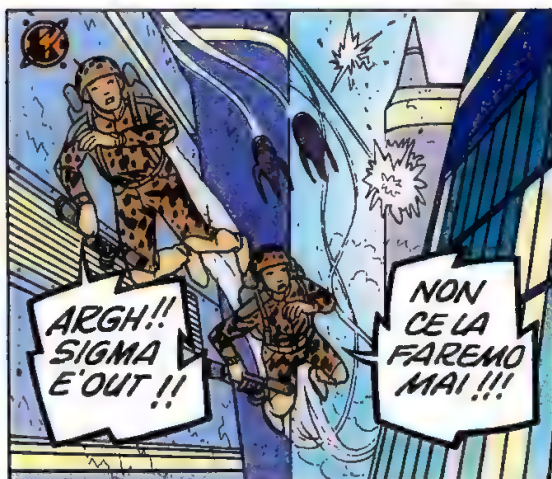
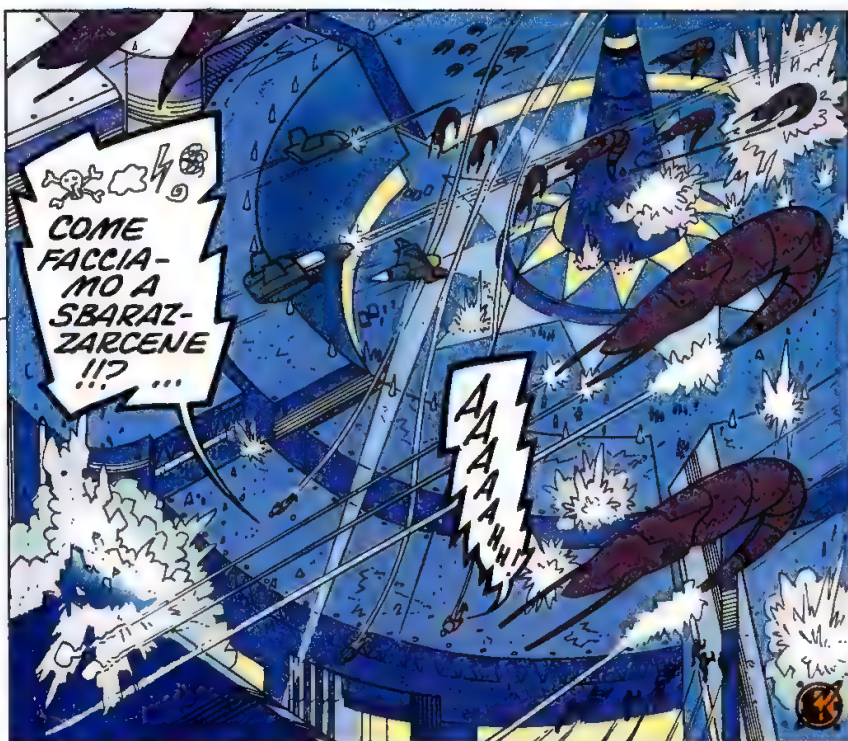
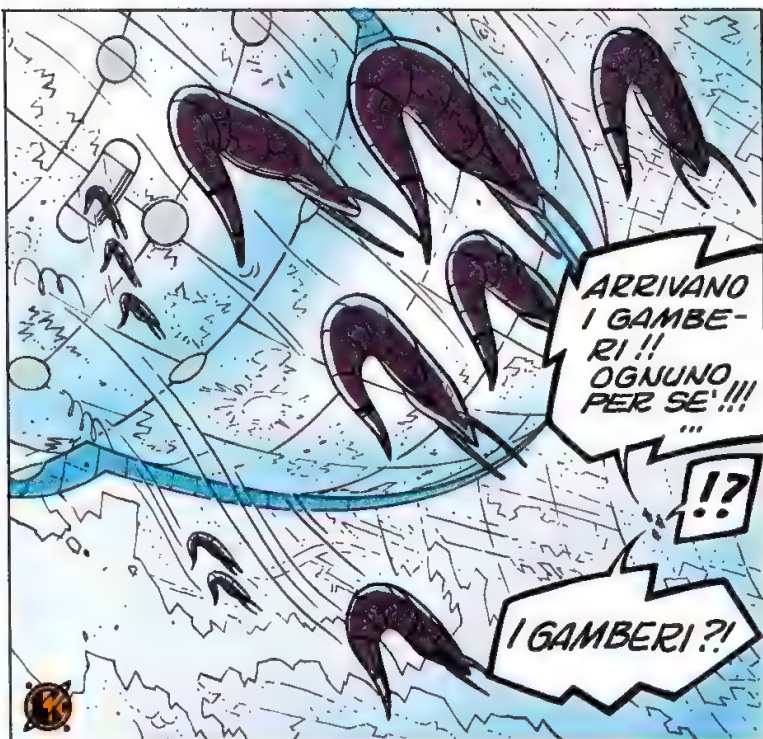


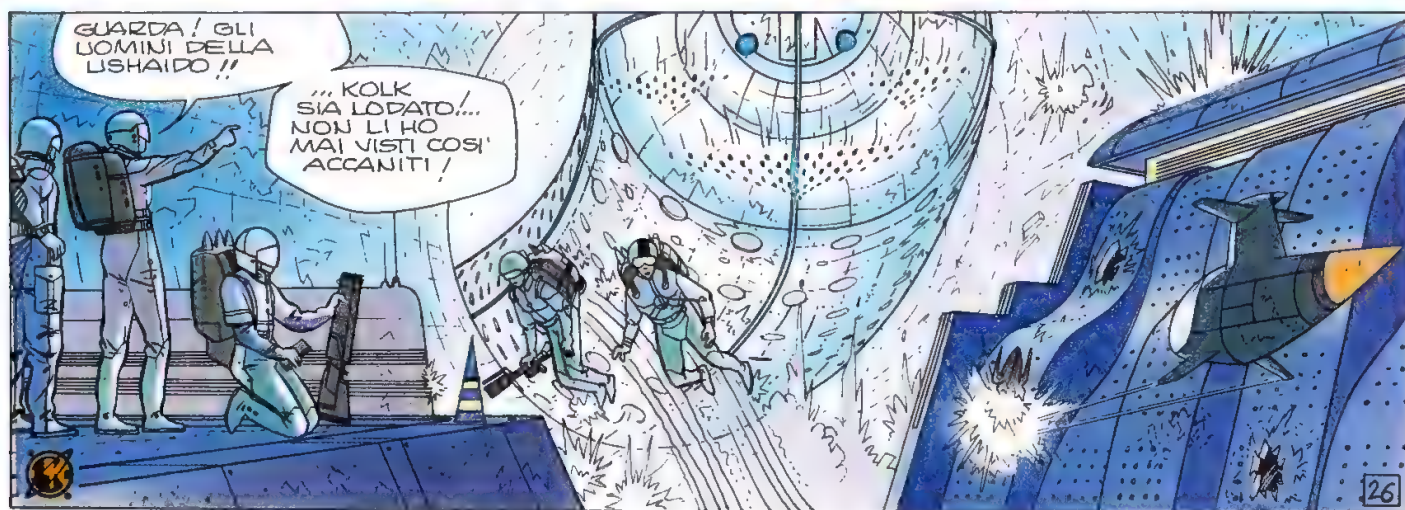
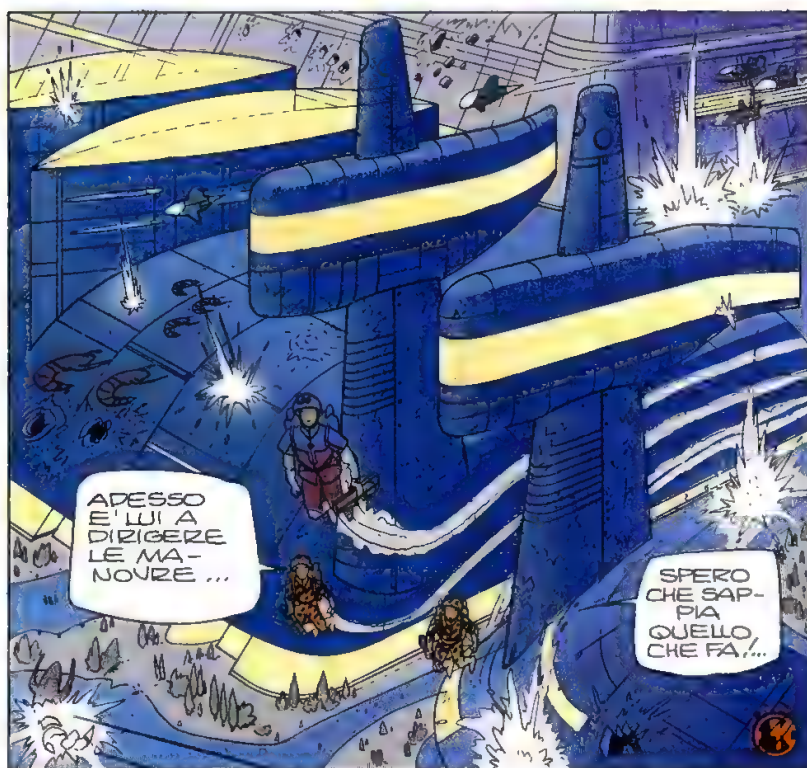
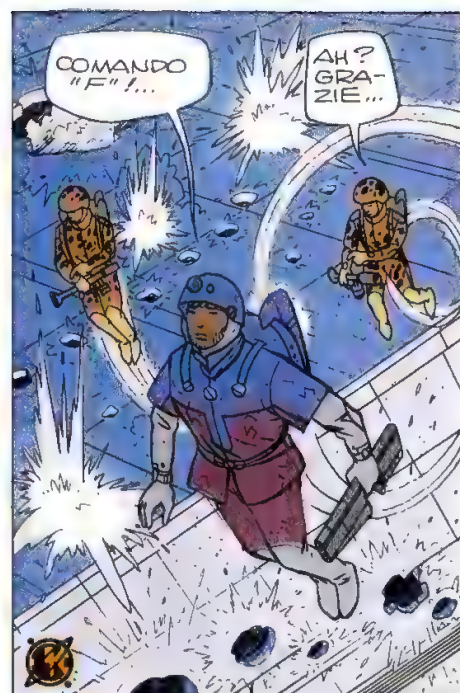


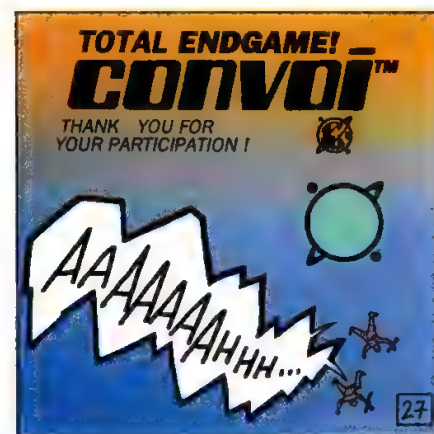


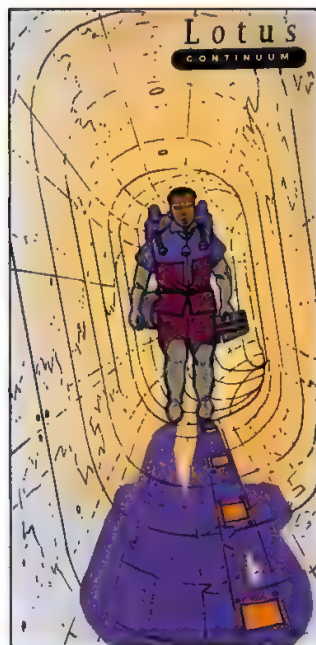
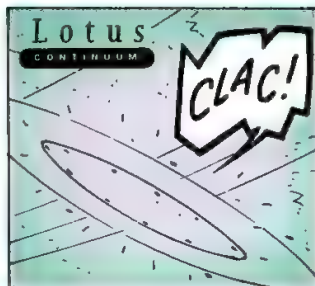
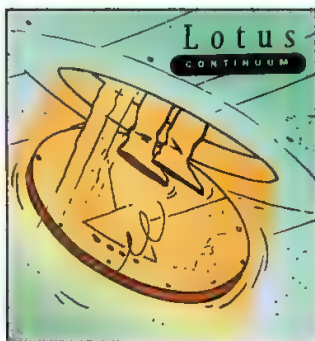














PHAETON II ...
QUARTO MESE DI SOPRAVVI-
VENZA PER I NAUFRAGI DEI
DUE CAMPI ...





MI CHIEDO
PERCHE'
I SUOI
COMPAGNI
NON
SIANO
INTERVE-
NUTI !...



LO ... LORO SE NE FREGANO
DI QUELLO CHE MI PUO' ACCA-
DERE !... NON CI SCAMBIAMO
UNA PAROLA DA
SETTIMANE !...



E' DAVVERO
MOLTO GRAVE ?...

MMMM ...
A VOLTE PER ROMPERE
IL SILENZIO CERCO LE
FREQUENZE DELLA
VOSTRA RADIO ...



... NON MI CAPACITO DI
COME POSSIATE RIDE-
RE E SCHERZARE
COSI' DAVANTI ALLA
MORTE !... CREDO CHE
VOI SIATE ... DIVERSI !...

DIVERSI ?
PERCHE'
SAREMMO
DIVERSI ?...



NON LO SO ...
FORSE
PERCHE' VENI-
TE DALLE
PRIME
COLONIE ?...



NO, ASCOLTA
... L'UNICO
MOTIVO E'
CHE CI RE-
STA UNA
POSSIBILITA'
DI ESSERE
SALVATI !...

IMPOSSIBILE !
ABBIAMO CALCOLA-
TO MILLE VOLTE LA
VELOCITA' MEDIA
DI UNA MISSIONE
DI SOCCORSO ...

... NESSUN RAZ-
ZO DI QUESTO
MONDO SAREBBE
IN GRADO DI
RAGGIUNGERCI SU
QUESTA ORBITA
PRIMA CHE NOI
SFIORIAMO IL
SOLE !...



TI
SBAGLI,
IL RAZZO
ESI-
STE !

... SI',
MA LA COSA
PIU' DIFFICILE
PER I NOSTRI
AMICI SARA' TRO-
VARE IL CARBU-
RANTE ...



... OPPURE ANDAR-
LO A CERCARE ...
DALL'ALTRA PARTE !
DELLO SPECCHIO !

QUALCHE ORA PIU' TARDI, TRA MARTE E LA TERRA, A BORDO DELL'ADMIRAL ONE, PRIMO VASCELLO DEL PROGRAMMA SPAZIALE DEL MONDO UNITO ...

SIGNOR PRESIDENTE ?...

IL PRESIDENTE MELDERSON SI STA RIPOSANDO NELL'INFORMATECA! HA CHIESTO DI NON ESSERE DISTURBATO SE NON PER CASI URGENTI ...

ADMIRAL ONE 1 NEPDRIVEN PROPULSION SYSTEM. UW SPACE PROGRAM.

SIGNOR PRESIDENTE ?...

SHIT! ...

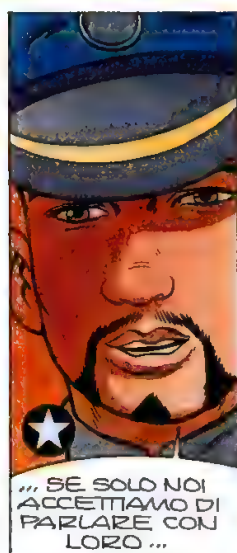
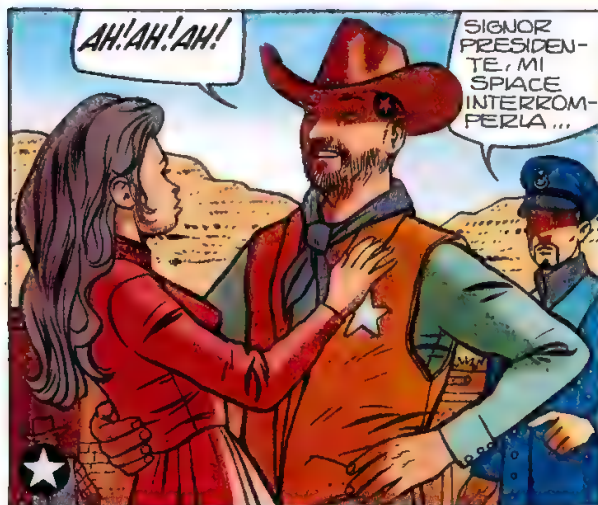
★ **Silver Star**
Virtual Reality Masterpieces Vol. 41
Good clean fun in the Old West!
© Sendai FX Entertainment 2004

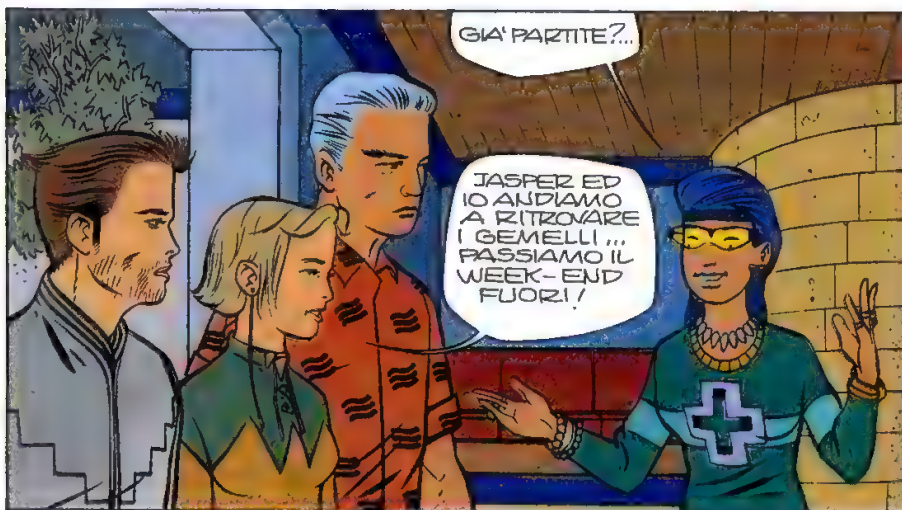
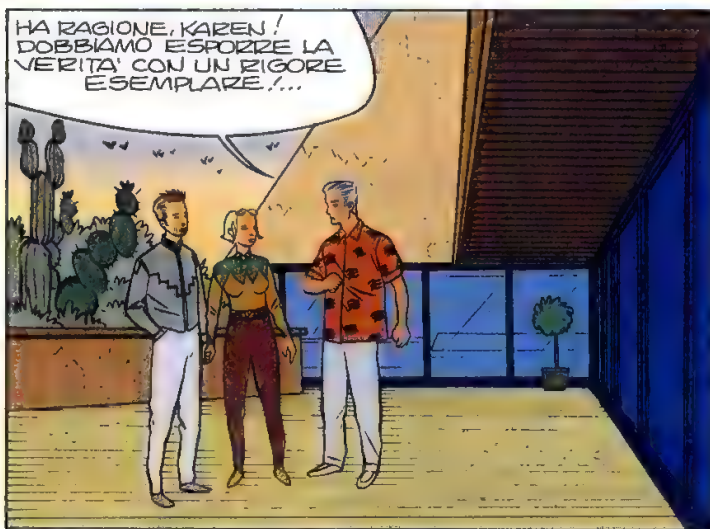
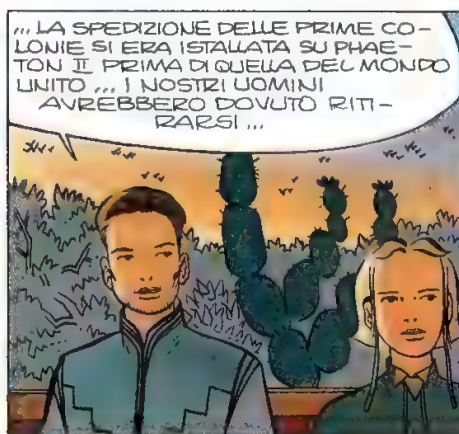
IO NON RAPPRESENTO LA LEGGE, IO SONO LA LEGGE A EL PASO! ...

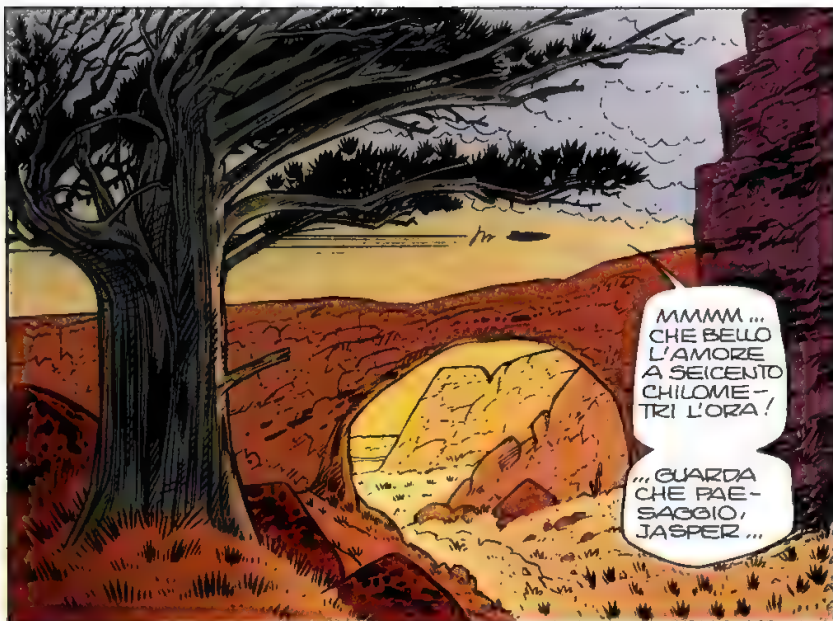
MOSTRAMI SE SEI UN UOMO! ...

NON MUOVERTI, SCERIFFO, O LA TRASFORMO IN COLABRODO!

NO! NO! PLEASE !!







MMMM ...
CHE BELLO
L'AMORE
A SEICENTO
CHILOME-
TRI L'ORA!

... GUARDA
CHE FAE-
SAGGIO,
JASPER ...



YEAH!...

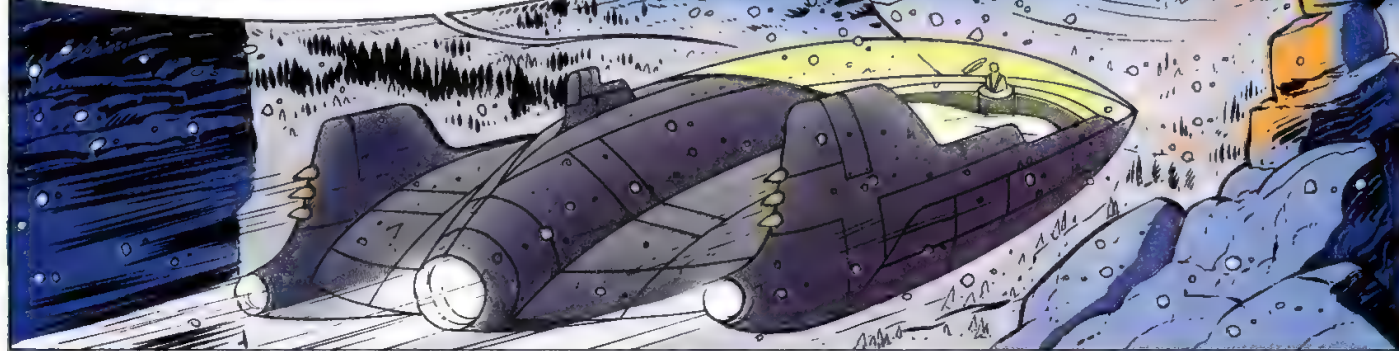
... TI VA DI
GUARDARE
IL NOTTIA-
RIO ?...

... CONVOI™ E' SCOMPARSO IMPROVVISAMENTE DAL
LA RETE, A DANNO DI TUTTI I GIOCATORI ... QUESTO
GIOCO VIRTUALE A FORMA DI ANELLO HA APPAS-
SIONATO MILIONI DI FANATICI PER
TRENTACINQUE ANNI ...

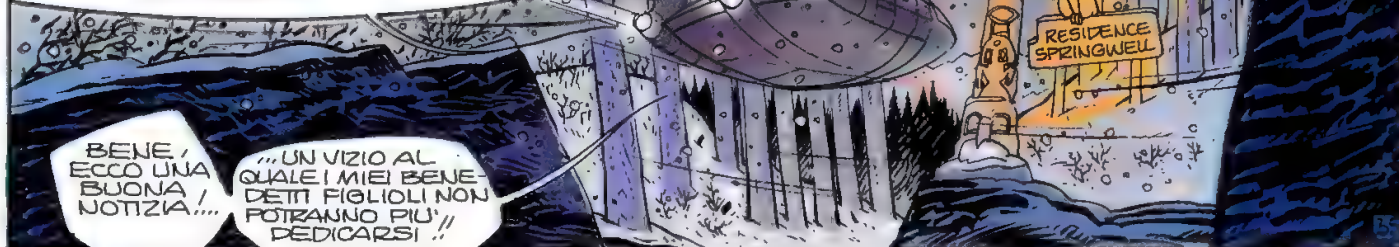


... OGGI, GRAZIE
AD UNA SQUA-
DRA DI ABILI
SPECIALISTI,
E' STATA DEF-
INITIVAMENTE
VOLTATA UNA
PAGINA DELLA
STORIA ...

... SPECIALISTI CHE HANNO FATTO SALTARE LA
BANCA RAVANTI A MIGLIAIA DI ALTRI
GIOCATORI STUPEFATTI, CHE SI INTERRO-
GANO SULLA PORTATA DI QUESTO
INATTESO JACKPOT ...



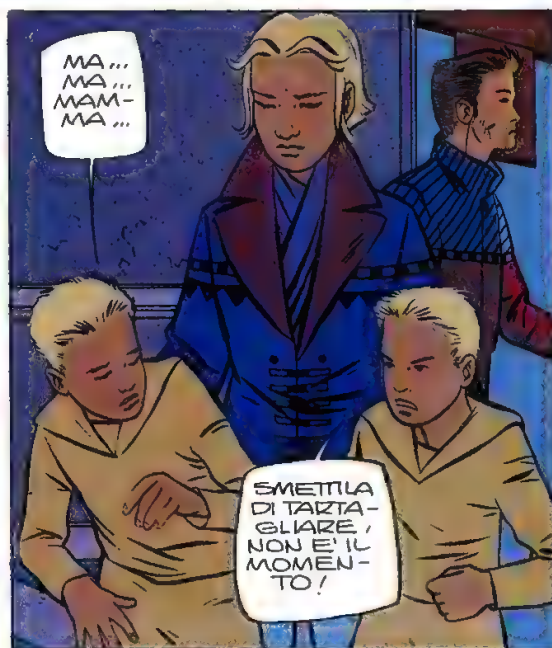
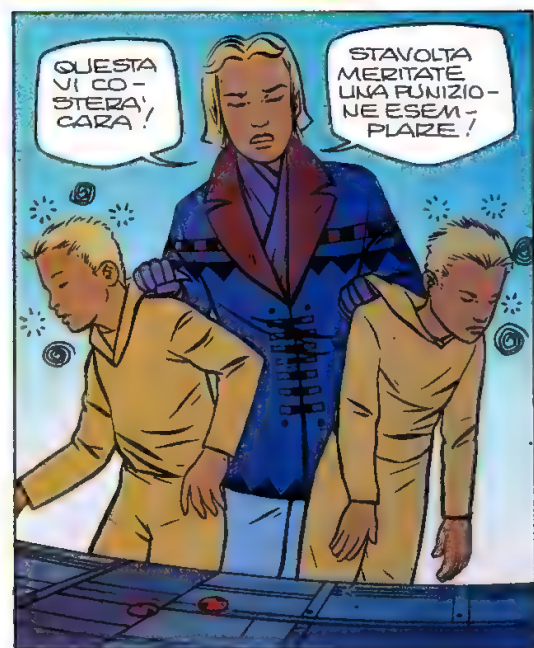
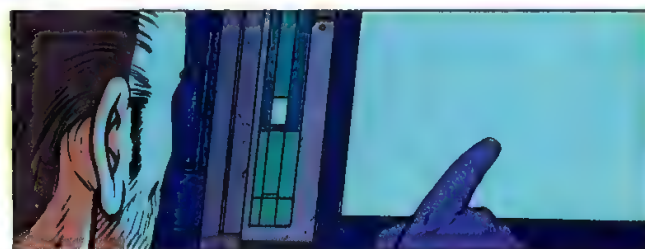
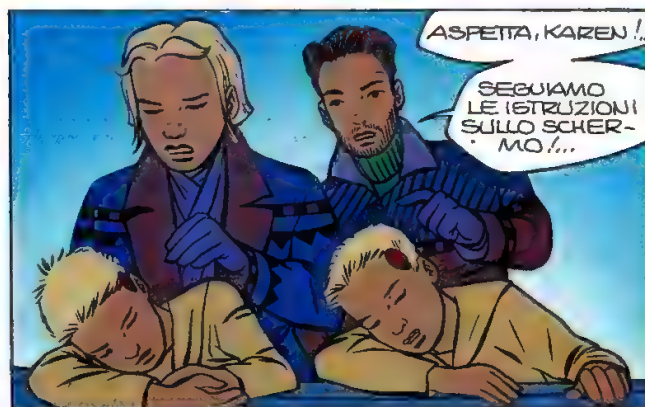
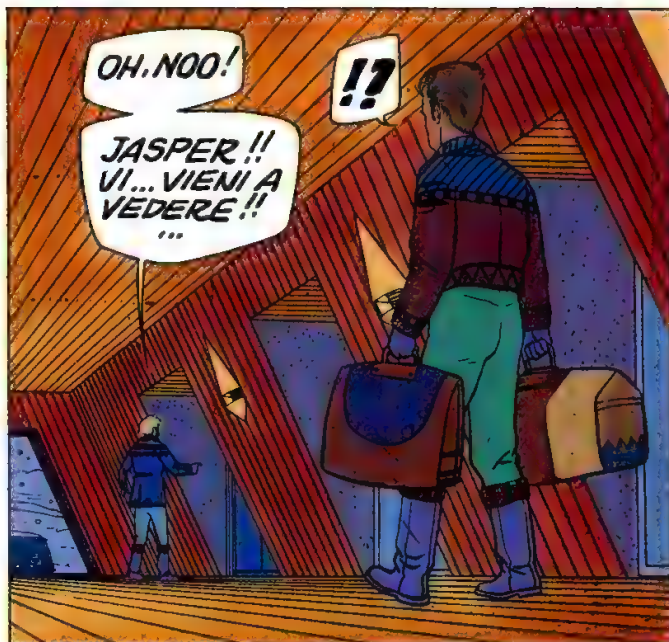
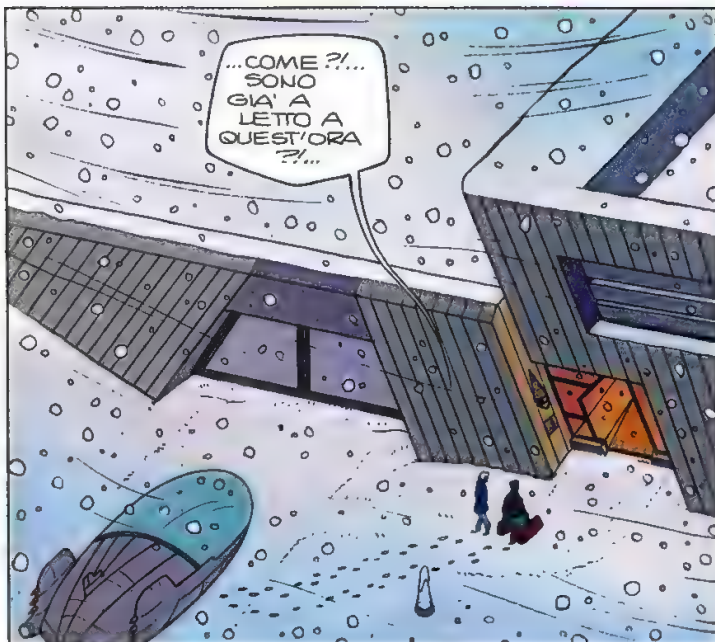
... LE PUNTATE FATTE DAI GIOCATORI DI
CONVOI NEL CORSO DI DECENNI DEVONO
RAPPRESENTARE UNA SOMMA
COLOSSALE ...

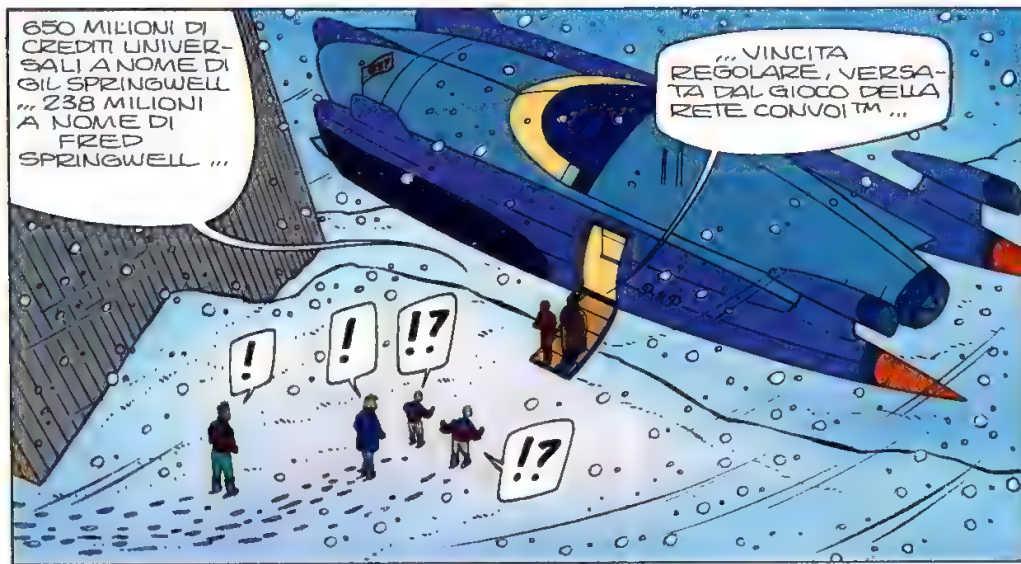
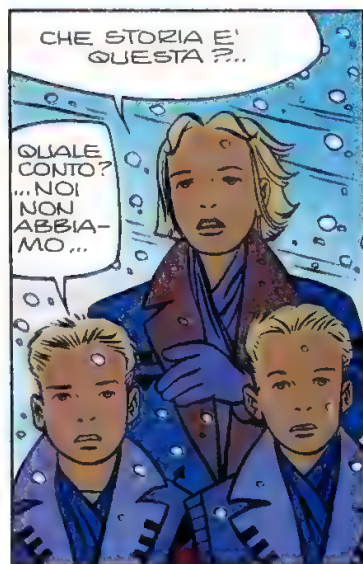
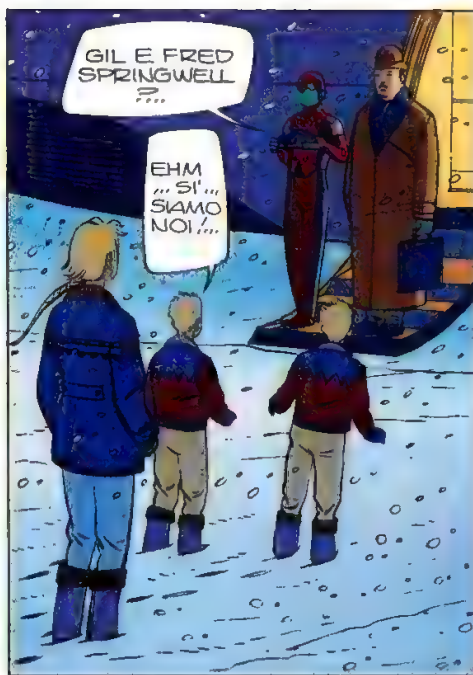


BENE,
ECCO UNA
BUONA
NOTIZIA!...

... UN VIZIO AL
QUALE I MIEI BENE-
DETTI FIGLIOLI NON
POTRANNO PIU' //
DEDICARSI //

RESIDENCE
SPRINGWELL





LA PROCEDURA E' ASSOLUTAMENTE REGOLARE, MISS SPRINGWELL ... MA SE VUOLE CONSULTARE UN AVVOCATO ...

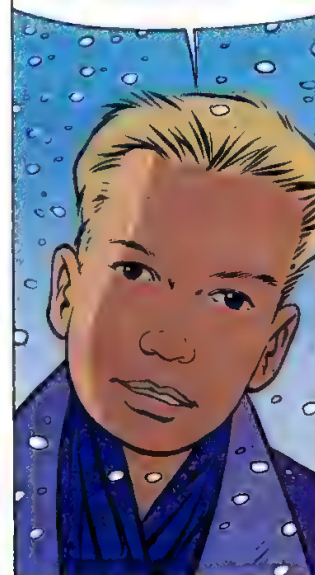


CREDO CHE NON SIA NECESSARIO ...

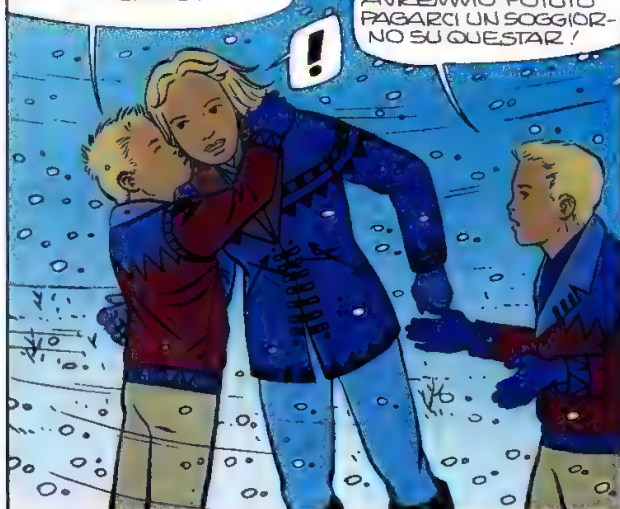


QUEL CHE E' FATTO E' FATTO, TANTO VALE RESTARE BUONI AMICI ...

... HO UNA RAGAZZA CHE MI ASPETTA IN MESSICO ... SONO SICURO CHE TI PIACERA' ...

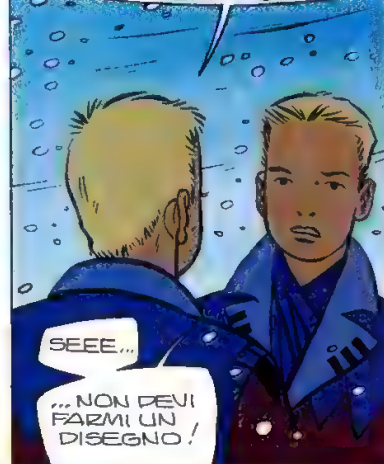


... AVRAI MIE NOTIZIE, PROMESSO!



E LO SPAZIO, VECCHIO MIO? AVREMMO POTUTO PAGARCI UN SOGGIORNO SU QUESTAR!

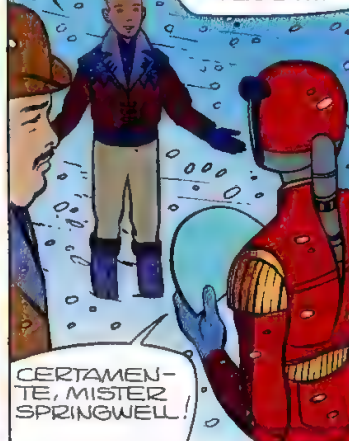
BAH, SE VUOI, QUEST'ESTATE CI PRENDEREMO DELLE VACANZE IN ORBITA, VECCHIO MIO! ... DEVO VEDERE SIGMA, AFFERZATO? ...



SEEE...

... NON DEVI FARMI UN DISEGNO!

SIGNORI, VORRESTE LASCIARMI ALL'ASTROFORTO DI DENVER? ... SE NON CI SONO ALTRE FORMALITÀ, BENINTESO! ...



CERTAMENTE, MISTER SPRINGWELL!



INCREDIBILE, NON POSSO CREDERCI!

NON SI DIVENTA ADULTI CON UNA SEMPLICE PROCEDURA AMMINISTRATIVA!!

MAMMA, CERCA DI RASSEGNARTI! LA MAGGIOR PARTE DEI BAMBINI OGGI DIVENTA ADULTA ALL'ETA' DI OTTO ANNI! ...



CREDI CHE SIA VERO?

TEMO PROPRIO DI SI!



PIU' TARDI...

OH GOD!
CHE
GIORNA-
TA!

... SERVIMI QUALCOSA DI
FORTE, JASPER...
SONO ANCORA
SCONVOLTA !...



... ADESSO SPIEGAMI
TUTTO !

COS'E'
SUCCESSO
DENTRO
CONVOI ?

COME AVETE
FATTO A VINCERE
TANTI SOLDI ?



GRAZIE A UNO
DEI TUOI AMI-
CI, MAMMA...
MR MOOLSAN,
QUEL TIPO DI
SHANGHAI !...



TAZIO MOOLSAN ?
... AVETE GIO-
CATO CON LUI ?...
MA COME ...

QUANDO CI HA LIBERATO
DAI NOSTRI RAPITORI, CI
HA INVITATO A PRENDE-
RE PARTE AD UN
ATTACCO DI CONVOI ! PER
QUESTO CI SIAMO
INCONTRATI !...



SHIT!

BENE, CREDO
DI DOVERGLI
DIRE QUALCO-
SINA !!

KAREN...
UNA CHIA-
MATA
PERTE...

... TUO
PADRE !...



CHE
SUCCE-
DE,
PAPA' ?...



**SIETE IN
PERICOLO.
KAREN !...**

!?



... IL POSTO IN
CUI SIETE E'
TROPPO ISOLATO,
**DOVETE PARTI-
RE IMMEDIA-
TAMENTE !...**



PERCHE'?
QUAL E' IL
PROBLE-
MA ?

HO
RICEVUTO
CATTIVE
NOTIZIE
DALL'ADMIRAL
ONE ...

... IL CAPITANO
VAN DONCK, IL MIO
INFORMATORE SULL'AF-
FARE PHAETON II, E'
STATO MESSO A MORTE
OTTO GIORNI FA !...



E ALLORA?... COSA...

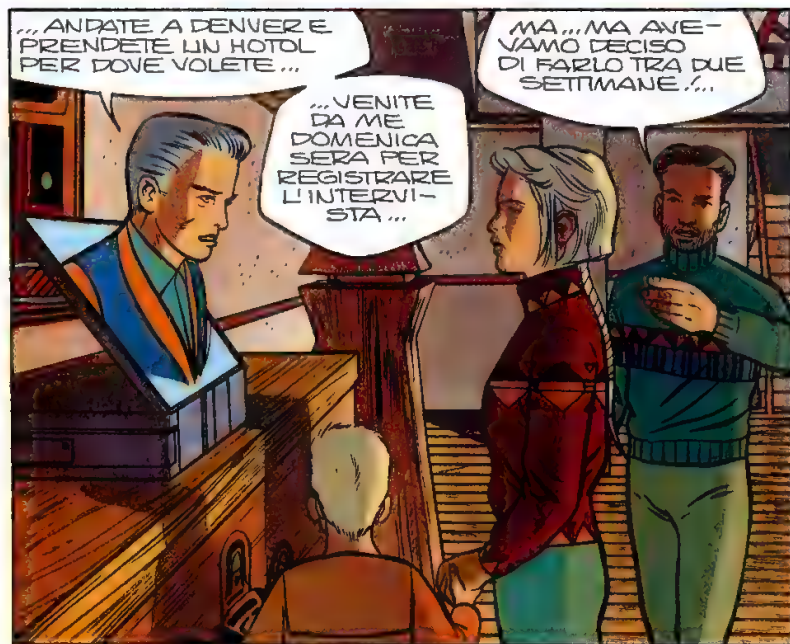
IL PRESIDENTE MELDERSON DEVE SAPERE CHE VAN DONCK HA PARLATO



TU...TU CREDI CHE POTREBBE DARE L'ORDINE DI...?

ASCOLTA BENE, KAREN...

... DURANTE LE PROSSIME 48 ORE VOGLIO CHE SIATE SEMPRE IN MOVIMENTO E FREQUENTATE LUOGHI PUBBLICI!



... ANDATE A DENVER E PRENDETE UN HOTEL PER DOVE VOLETE ...

... VENITE DA ME DOMENICA SERA PER REGISTRARE L'INTERVISTA ...

MA...MA AVEVAMO DECISO DI FARLO TRA DUE SETTIMANE...



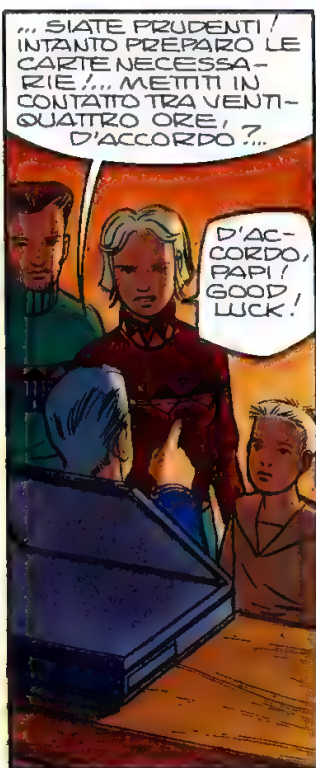
DIMENTICATO! BISOGNA RENDERE NOTO L'AFFARE PHAETON II IL PRIMA POSSIBILE. PRIMA CHE MELDERSON CE LO IMPEDISCA...



COSA NE PENSI DI SHANGHAI?... CREDI CHE LAGGIU' SAREMMO AL SICURO?



SHANGHAI O SAN PIETROBURGO! BASTA CHE NON GLI LASCIA-TE IL TEMPO DI ORGANIZZARSI...



... SIATE PRUDENTI! INTANTO PREPARO LE CARTE NECESSARIE!... METTITI IN CONTATTO TRA VENTIQUATTRO ORE, ? D'ACCORDO ...

D'ACCORDO, PAPI! GOOD! LUCK!



EHI, MA ... PUOI SPIEGARMI QUESTO CASINO?

A BORDO DELL'ADMIRAL ONE, IN UNO DEI CENTOMILA LOCIELI DELL'INFORMATECA PRESIDENZIALE...



The Golden Age of Mayhem.

Full-Scale VPL Reconstruction

© Interactive Historical Knowledge Foundation, Eureka, Cal.

SIGNOR PRESIDENTE??

SAPPIATE, DE SMITH, CHE IL FATTO DI INTERESSARMI ALLA STORIA NON MI FA PERDERE IL CONTATTO CON LA REALTA'!...

"VENTESIMO SECOLO" E' UNO STRUMENTO FONDAMENTALE PER CAPIRE IL PASSATO.

STA PARLANDO SERIAMENTE??

ASSOLUTAMENTE!...

... JOHN F. KENNEDY VIVEVA SULLA CIMA DI UN MONDO IN FERMENTO, AL LIMITE DELLA ROTTURA... DIRIGeva UNO STATO MITICO E VIOLENTO! LO STATO PIU' POTENTE DI UN PIANETA BARBARO, ABBANDONATO ALLA LEGGE DEL PIU' FORTE!...

... E PAGHEREI UN OCCHIO PER STARE AL POSTO DELL'UOMO CHE VERRA' ASSASSINATO TRA DUE MINUTI...

... LA BOMBA H, IL MUZO DI BERLINO, I PAZZI DI CUBA, LE MACCHINAZIONI DELLA CIA E DELLA MAFIA... IL MINIMO INCIDENTE POTEVA SIGNIFICARE LA FINE DEL MONDO!...

... HA LETTO ERACLITO, DE SMITH??

IO... NO... NON CREDO!...

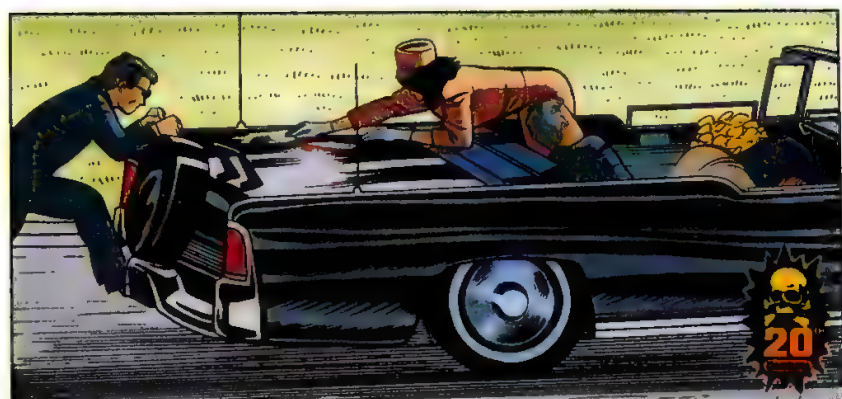
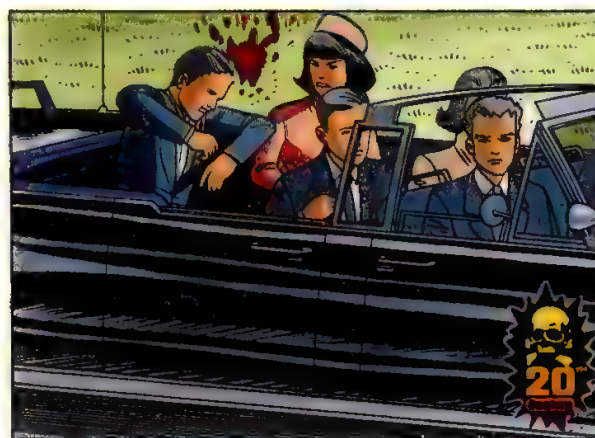
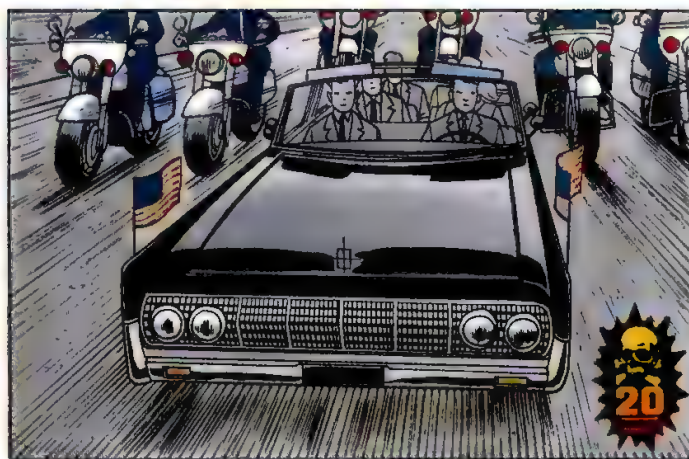
IL VECCHIETTO SI SAREBBE FIDATO COME DEL DEMONIO DEL MONDO CHE CONOSCIAMO OGGI...

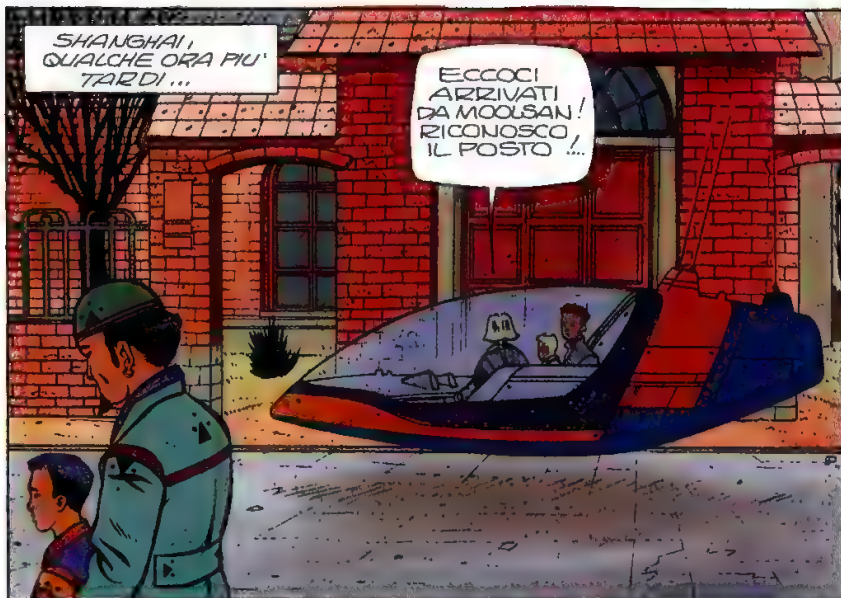
...UN MONDO DAL QUALE ABBIAMO ESCLUSO LA GUERRA!...

...ECCO PERCHE' AMO RISCAL-
DARMI AL FUOCO DEL PAS-
SATO ... AMO PENSARE DI
ESSERE L'ULTIMO VERO
CITTADINO DEL VENTESIMO
SECOLO ...



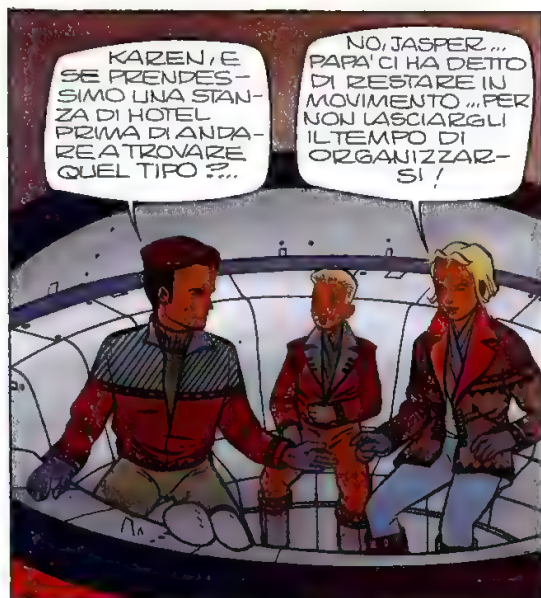
ALLORA, DI
CHE SI TRATTA ?...
QUALCOSA DA
FIRMARE ?...





SHANGHAI,
QUALCHE ORA PIU'
TARDI...

ECCOCI
ARRIVATI
DA MOOLSAN!
RICONOSCO
IL POSTO !...



KAREN, E
SE PRENDES-
SIMO UNA STAN-
ZA DI HOTEL
PRIMA DI ANDA-
RE A TROVARE
QUEL TIPO ?...

NO, JASPER...
PAPA' CI HA DETTO
DI RESTARE IN
MOVIMENTO... PER
NON LASCIARGLI
IL TEMPO DI
ORGANIZZAR-
SI !



VOGLIO FARE
DELLE DOMANDE A
MOOLSAN RIGUARDO
LA SUA ATTIVITA' SU
CONVOI, POI POTREMO
RIPARTIRE...

BENE, IO HO
BISOGNO DI UNA DOC-
CIA, PRENDO UNA
CAMERA, ANCHE SE
SOLO PER UN
PAIO D'ORE !



OK!
LUN'ORA AL
MASSIMO...



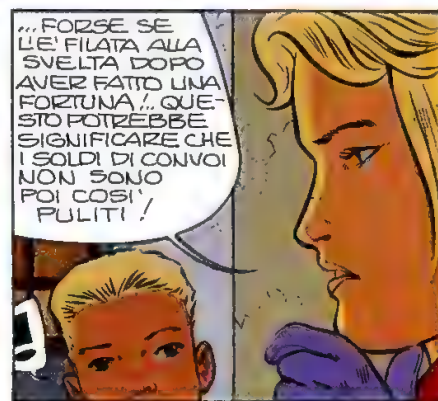
STRANO,
LA POR-
TA E' APERTA!...

MR.
MOOLSAN ?...

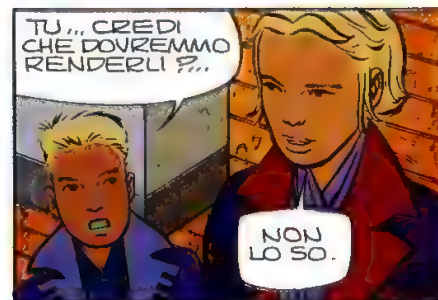


MA ?!

EPPURE
QUESTA
STANZA ERA
PIENA DI
MACCHINARI !

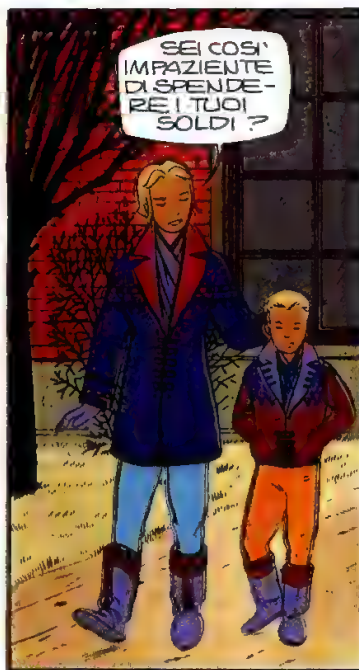
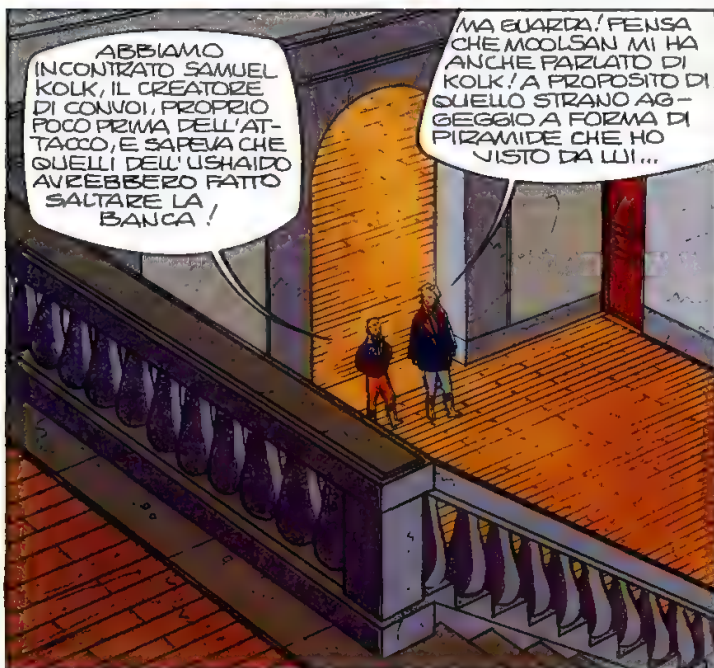
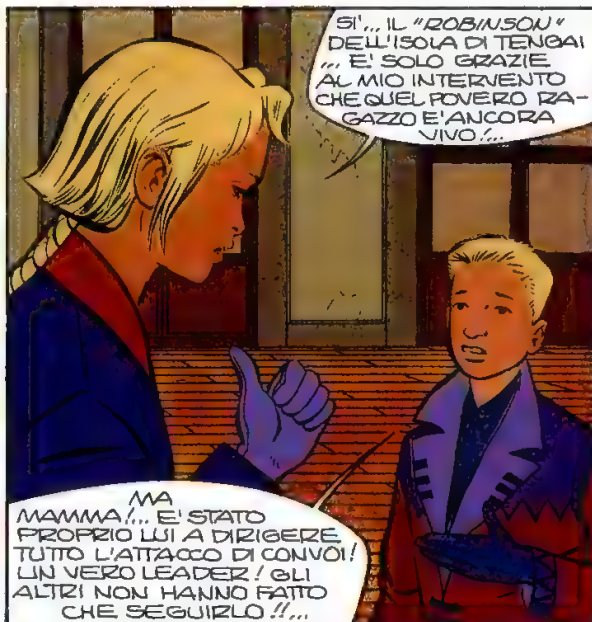


FORSE SE
L'E' FILATA ALLA
SVELTA DOPO
AVER FATTO UNA
FORTUNA !, QUE-
STO POTREBBE
SIGNIFICARE CHE
I SOLDI DI CONVOI
NON SONO
POI COSI'
PULITI !

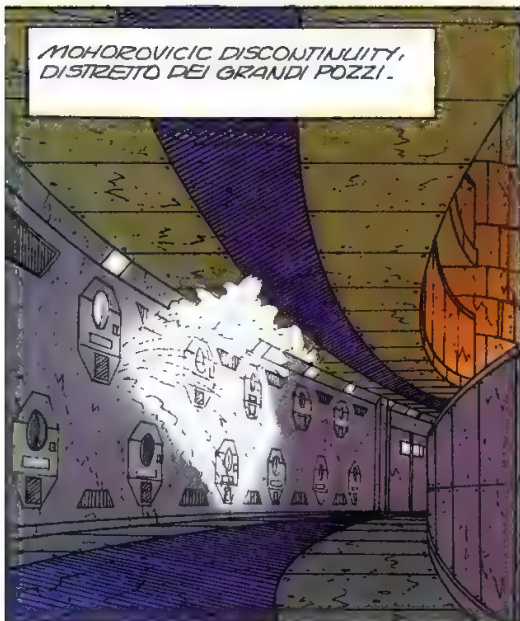


TU... CREDI
CHE DOVREMMO
RENDERLI ?..

NON
LO SO.



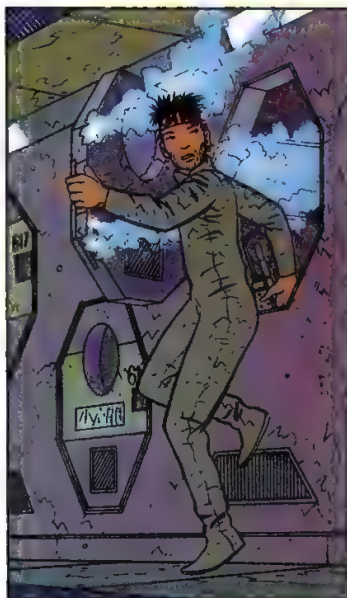
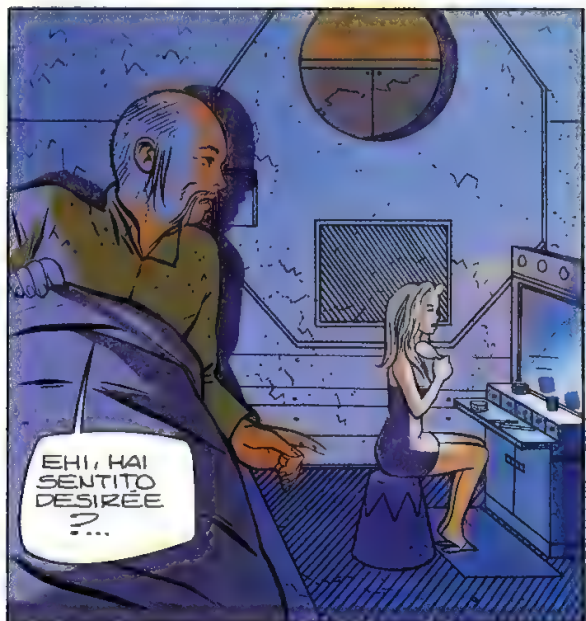
MOHROVICIC DISCONTINUITA',
DISTRETTO DEI GRANDI POZZI..



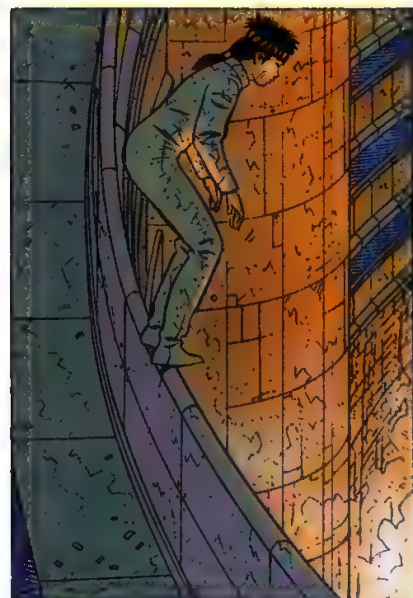
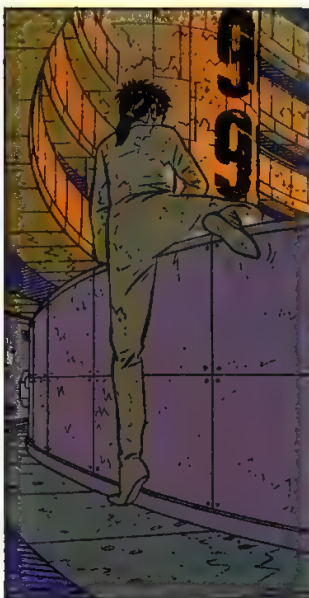
CLACK!



EH, HAI
SENTITO
DESIREE
?...



MEERDA!!
MA CHE STA
FACENDO?!...
VUOLE ...



NOOOO!!

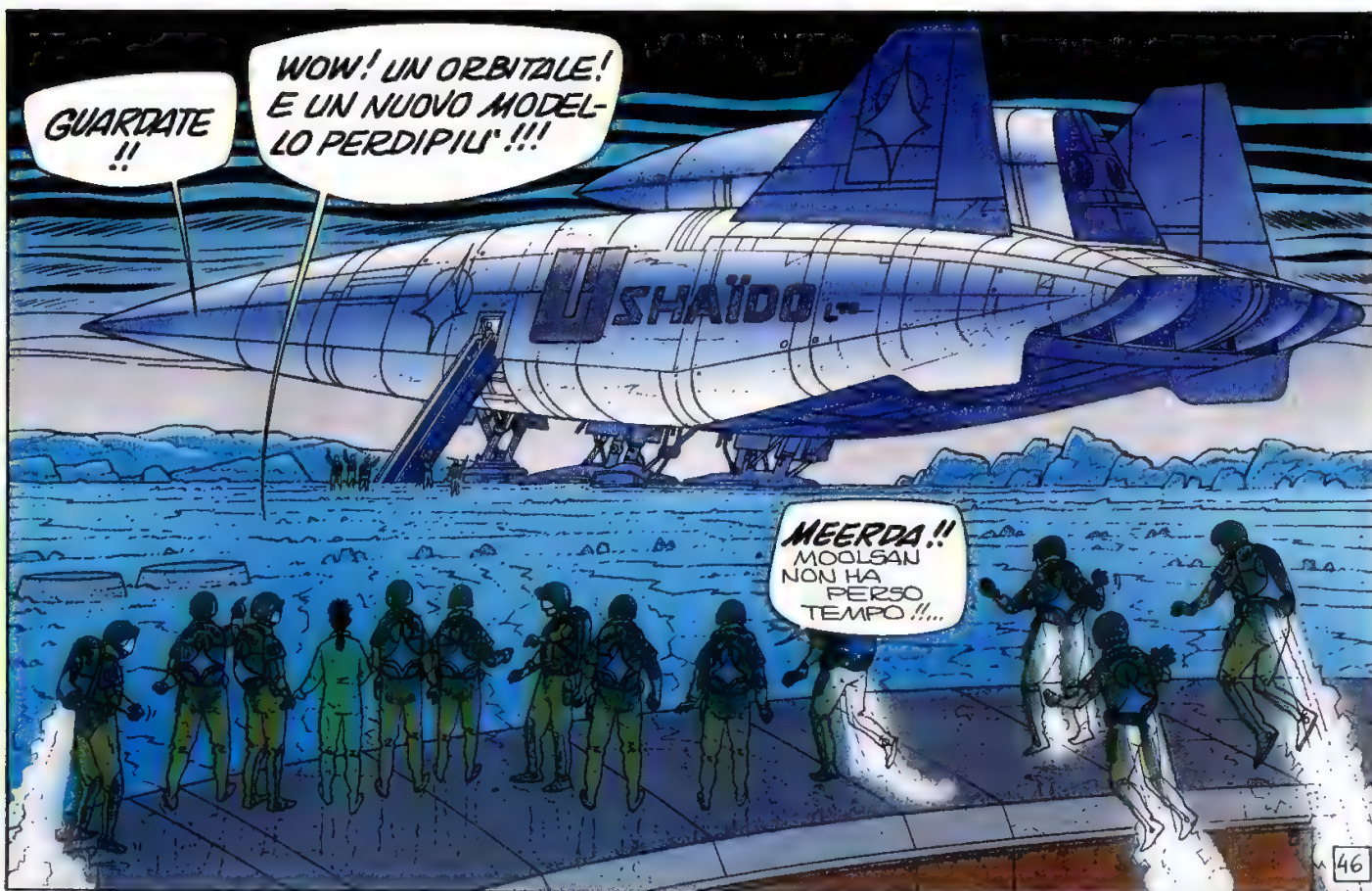


EH! E' STATA
FORZATA UNA
CELLA!...



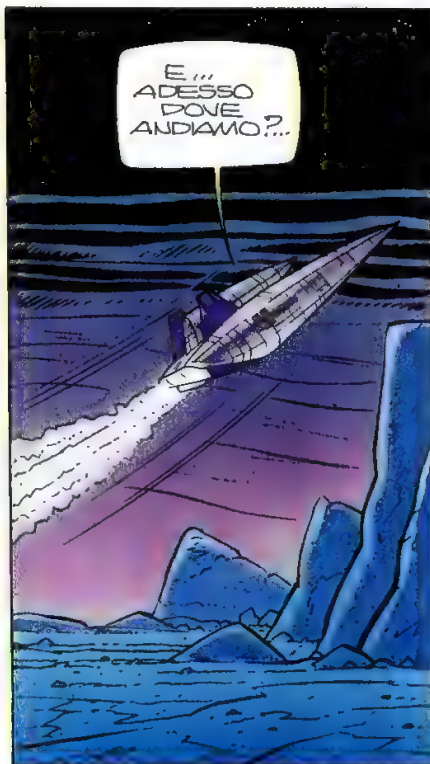
ECCOLO
!...







BENVENUTI A BORDO /
SIGNORI / LA COOPERA-
TIVA USAIDO RINASCE
DALLE PROPRIE
CENERI ...



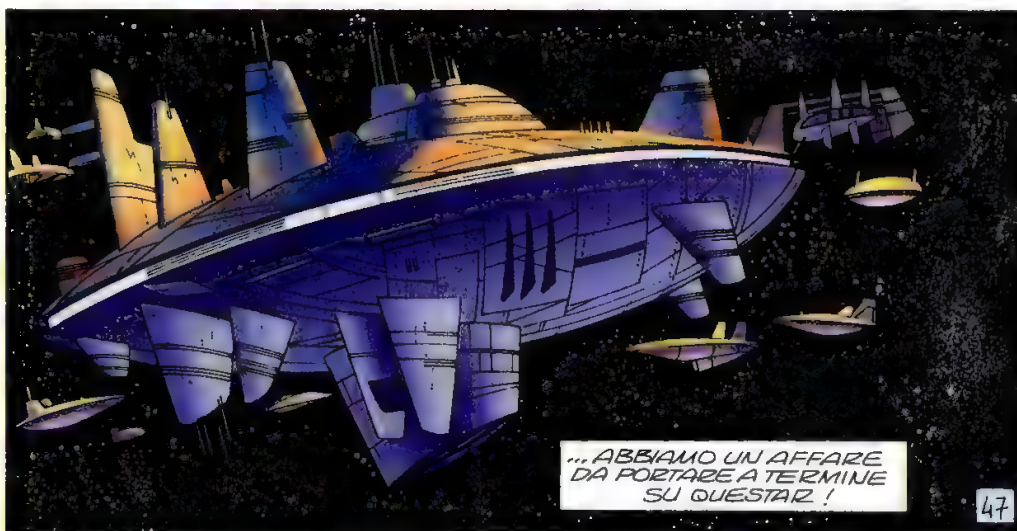
E...
ADESSO
DOVE
ANDIAMO?...



DIRE-
ZIONE
PRIME
COLONIE,
MI PARE
OVVIO ...



... MA PRIMA DI TUTTO CI
FERMEZZEREMO IN TER-
RITORIO ELVETICO
LIBERO ...



... ABBIAMO UN AFFARE
DA PORTARE A TERMINE
SU QUESTAR !

47



NELLO STESSO
ISTANTE, DA QUAL-
CHE PARTE A
SHANGHAI ...



... SI' ... SIAMO IN
CONTATTO PERMANENTE
CON L'ADMIRAL ONE ... NON
PERDETE LA PAZIENZA ...
L'ORDINE DI ELIMINARE
GLI SPZINGWELL VI SARA' DATO
AL MOMENTO OPPORTUNO ...



PROSSIMAMENTE LA CONCLUSIONE :
"IL CIELO DI CONVOI !"



ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA
L'ETERNAUTA

**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
L'ETERNAUTA E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART**

ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA
COMIC ART

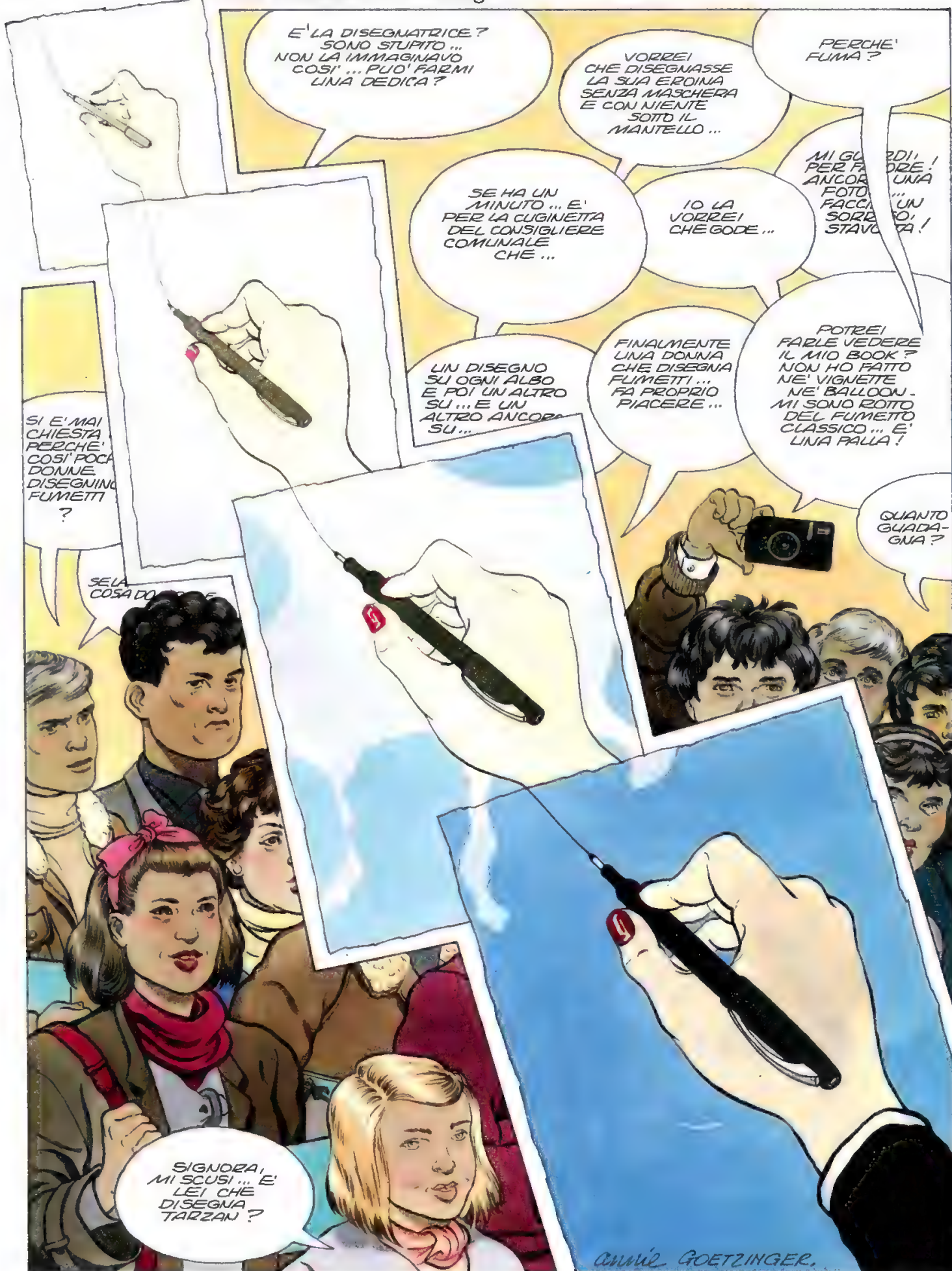
**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
COMIC ART E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART**

**INOLTRE VI PROPONIAMO L'ABBONAMENTO ALLE RIVISTE
L'ETERNAUTA & COMIC ART**

**CON 168.000 LIRE RICEVERETE LE 2 RIVISTE
A DOMICILIO PER 12 VOLTE E OMAGGI PER
168.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART
ATTENDIAMO DUNQUE LE VOSTRE SOTTOSCRIZIONI
INDIRIZZATE A:**

«COMIC ART-AB» Via Flavio Domiziano n. 9 - 00145 ROMA - cc. postale 70513007

SPECIFICATE GLI OMAGGI DESIDERATI VI SARANNO INVIATI IMMEDIATAMENTE



E' LA DISEGNATRICE?
SONO STUPITO ...
NON LA IMMAGINAVO
COSI' ... PUO' FARMI
UNA DEDICA?

VORREI
CHE DISEGNASSE
LA SUA EROINA
SENZA MASCHERA
E CON NIENTE
SOTTO IL
MANTELLO ...

PERCHE'
FUMA?

MI GUARDA!
PER FARE!
ANCORA UNA
FOTO ...
FACCIO UN
SORRISO!
STAVO!

SE HA UN
MINUTO ... E'
PER LA CUGINETTA
DEL CONSIGLIERE
COMUNALE
CHE ...

IO LA
VORREI
CHE GODE ...

UN DISEGNO
SU OGNI ALBO
E POI UN ALTRO
SU ... E UN
ALTRO ANCORA
SU ...

FINALMENTE
UNA DONNA
CHE DISEGNA
FUMETTI ...
FA PROPRIO
PIACERE ...

POTREI
FARLE VEDERE
IL MIO BOOK?
NON HO FATTO
NE' VIGNETTE
NE' BALLOON.
MI SONO ROTTO
DEL FUMETTO
CLASSICO ... E'
UNA PALLA!

QUANTO
GUADA-
GNA?

SI E' MAI
CHIESA
PERCHE'
COSI' POCA
DONNE
DISEGNINO
FUMETTI
?

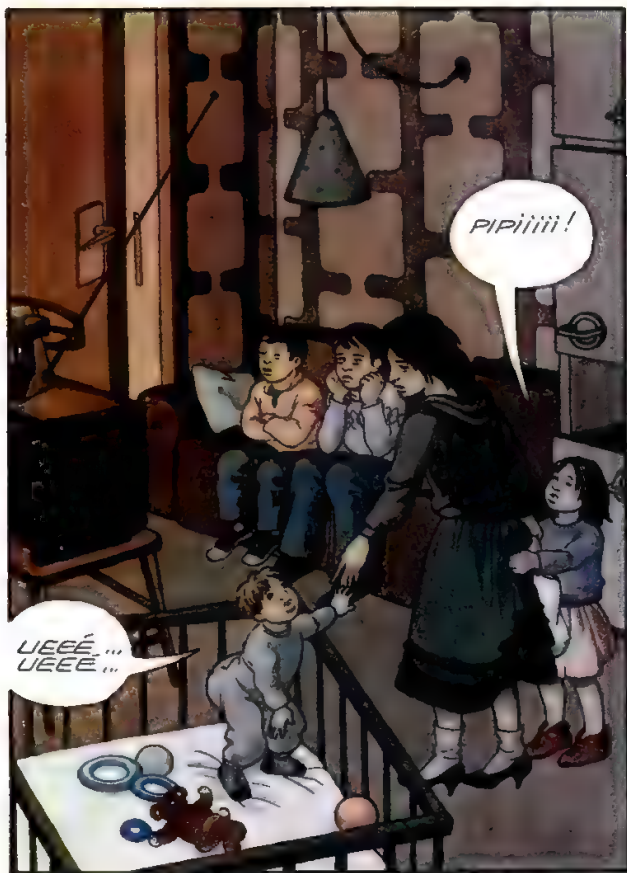
SE LA
COSA DO ...

SIGNORA,
MI SCUSI ... E'
LEI CHE
DISEGNA
TARZAN?

GOETZINGER.







NON SI PUO' PARLARE
DELLA RINASCITA DELL'IDENTITA'
CATALANA SENZA MENTU-
ZIONARE IL MOVIMENTO
"NOLICENTISTA".

EH! HAI VISTO
"EL VIBORA"?
DA SBALLO,
VERO?



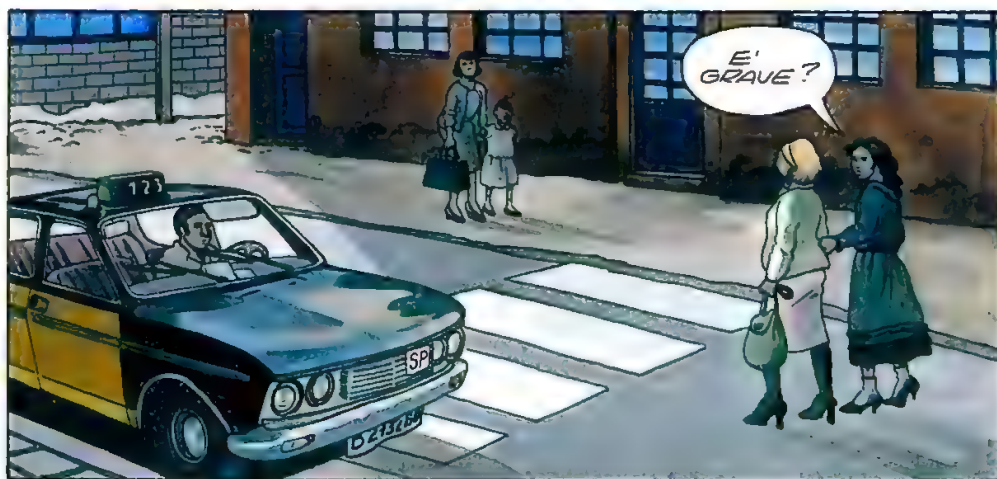
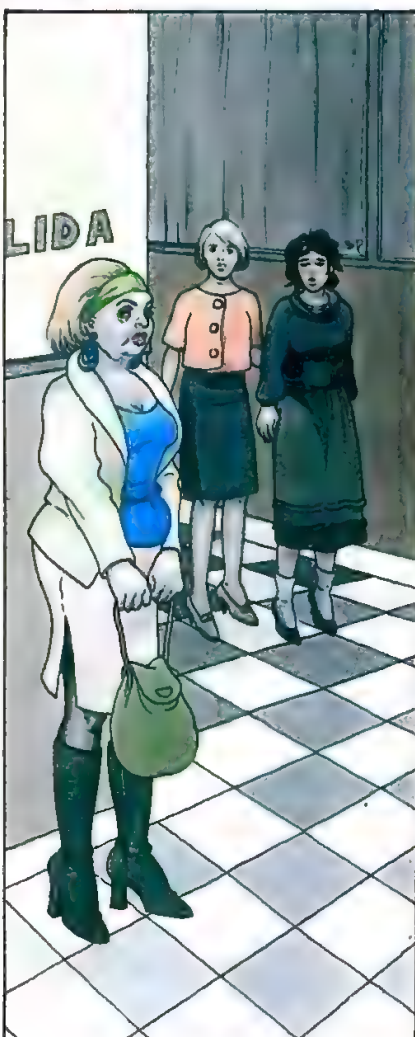
... UNO DEI
CAPI DI FILA
ERA EUGENI
D'ORS ...

E' QUI
DOLORES
ESPOSITO?



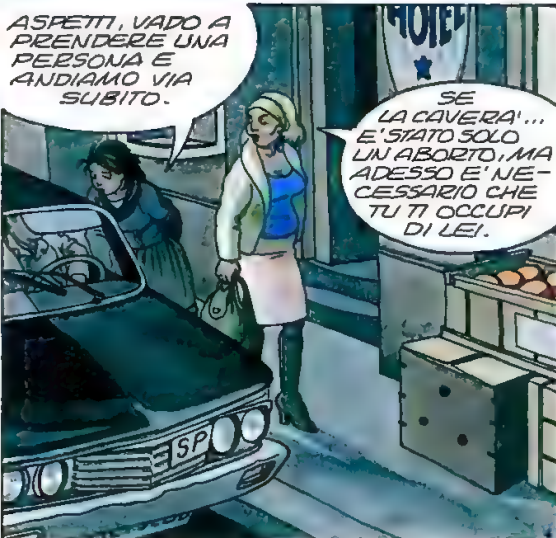
PROBLE-
MI?

PARE DI SI'. SUA MADRE HA AVUTO
UN MALORE SUL POSTO DI LAVORO.
UNA SUA COLLEGA E' VENUTA
AD AVVISARE ...



EPPURE
L'AVEVO AV-
VERTITA!

... AL
SESTO MESE
BISOGNA
METTERSI A
RIPOSO.





RUIZ ALVAREZ ?...

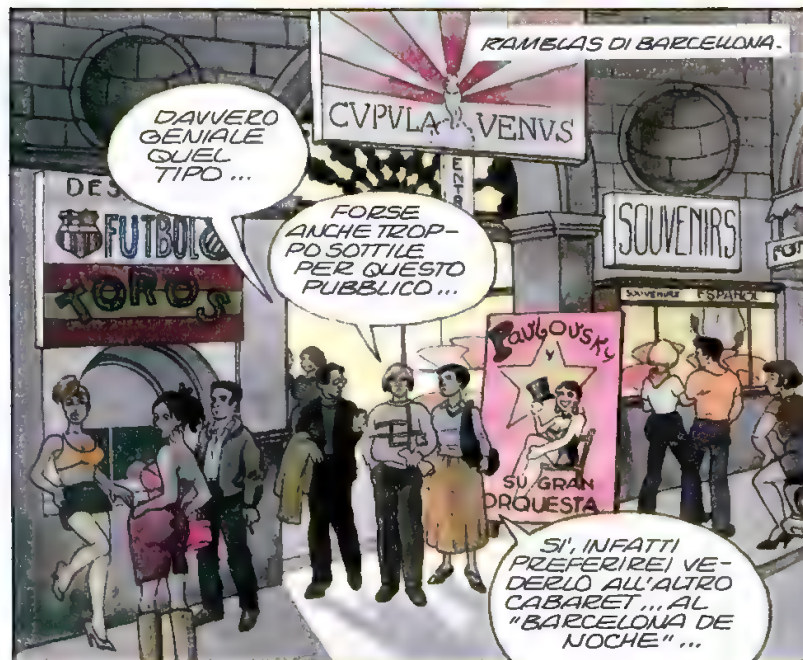
NIENTE DA DIRE, SIGNOR DIRETTORE, TENENDO CONTO DEL CONTESTO FAMILIARE.

... ANCORA NESSUNA NOTIZIA DI DOLORES ?

SI' ... L'HO VISTA IERI SERA SULLA RAMBLA ...



MA NON CREDO CHE LA RIVEDREMO QUI ...



DAVERO GENIALE QUEL TIPO ...

FORSE ANCHE TROPPO SOTTILE PER QUESTO PUBBLICO ...

RAMBLAS DI BARCELONA.

CVPVLA VENUS

SOUVENIRS

PAULOVSKY
SU GRAN ORQUESTA

SI', INFATTI PREFERIREI VEDERLO ALL'ALTRO CABARET ... AL "BARCELONA DE NOCHE" ...



QUESTA E' SOLO LA VETRINA, MA IN NEGOZIO HO ALTRE NOVITA'!

VIENI QUI, BELLO ...

2000!

1500...



DOLORES ! CHE CI FAI QUI ?

NON CREDO CHE ABBA BISOGNO DI SPIEGARTELO, NO ?



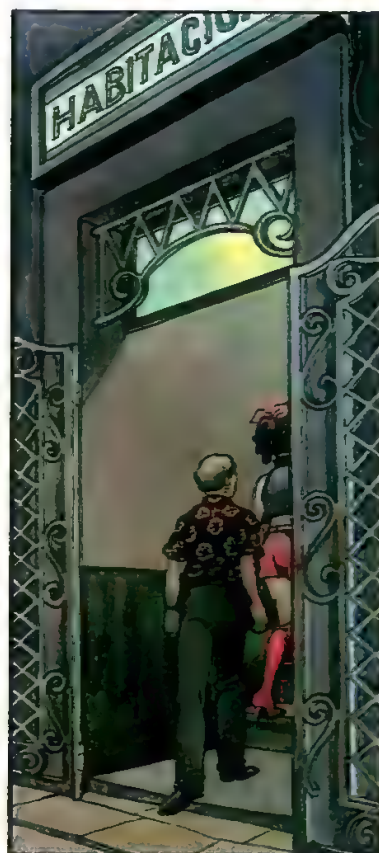
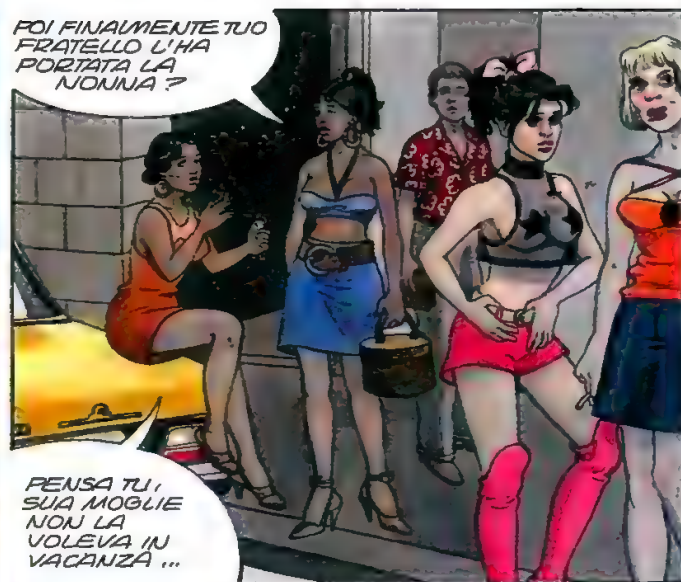
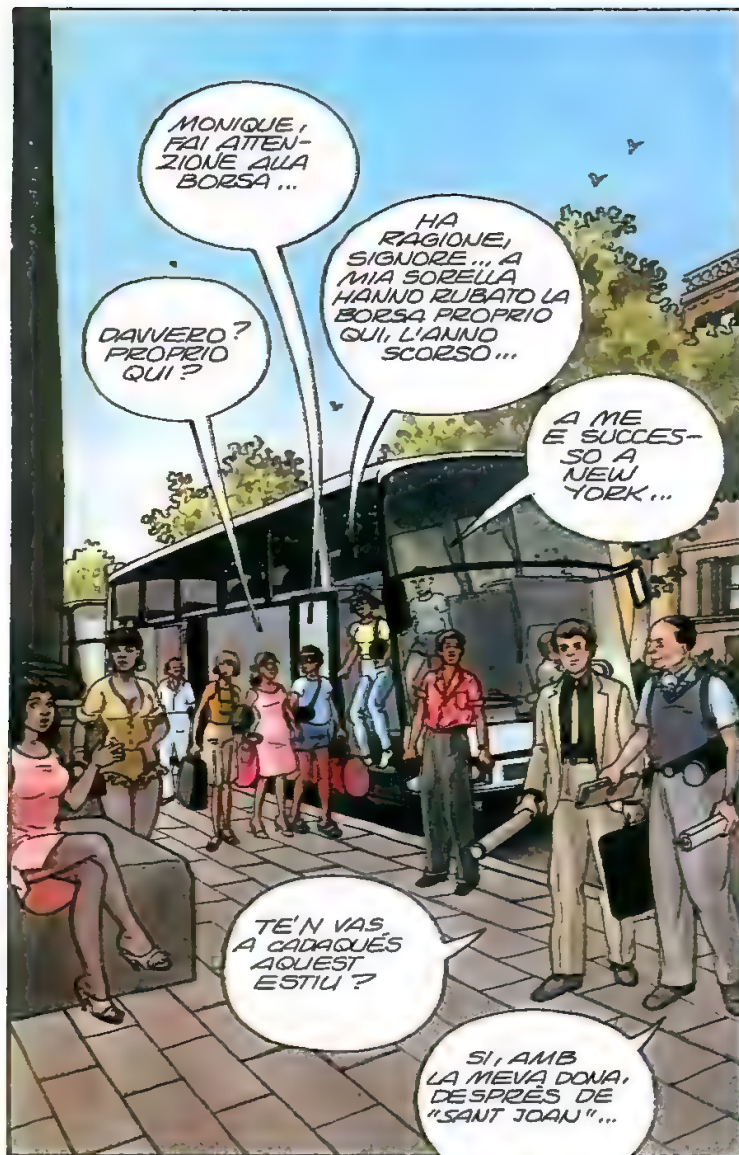
LA DISOCCUPAZIONE, TRE FIGLI A VENT'ANNI O LA PROSTITUZIONE ... HO FATTO LA MIA SCELTA, HAI CAPITO ?



MI SONO SENTITO UN IMBECILLE, NON SAPEVO COSA RISponderLE !

ANTONIO SANCHEZ ?

OH, QUELLO, SIGNOR DIRETTORE !! NON SE NE CAVERA' MAI NULLA ... L'HANNO RITROVATO IERI SERA NELLA METROPOLITANA, S'ERA FATTO DI COLLA ...



CAMPAGNA ABBONAMENTI 1995



Carissimi amici e Soci del Comic Art Club, i nostri periodici sono i seguenti:

Comic Art 96 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mens.
L'Eternauta 96 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile.

Grandi Eroi Serie Oro (Sandman, Death, Deadman) 48 pp., lire 5.000; 64 pp., lire 6.000; 96 pp., lire 7.000, col., bross., mensile.

All American Comics (The Book of Magic, Phantom Stranger, Enigma, Dott. Occult, Kid Eternity) 48 pp., lire 2.900; 64 pp., lire 3.500, col., spillato, mensile.

Horror (Sandman) 64 pp., col., spillato, lire 3.500, mensile.

Collection (Swamp Thing) 64 pp., col., spillato, lire 3.500, mensile.

Capolavori dei Comics (Hellblazer) 64 pp., col., spillato, lire 3.500, mensile.

Detective Story (Shade) 64 pp., col., spillato, lire 3.500, mensile.

Avventura (Legend) 32 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

I Classici (Mandrake) 48 pp., lire 3.000; 64 pp., lire 3.500, b/n, bross., mensile.

Oscar dell'Avventura (Phantom) 48 pp., lire 3.000; 64 pp., lire 3.500, b/n, bross., mensile.

Best Comics (personaggi vari) 64 pp., lire 6.000; 80 pp., lire 8.000; 96 pp., lire 9.000, col., bross., mensile.

Letteratura Illustrata (Braccio di Ferro) 128 pp., b/n, bross., lire 3.500, mensile.

Expo-cartoon (Dick Tracy) 128 pp., b/n, bross., lire 3.500, mensile.

Questo materiale potrà da Voi essere acquistato in edicola o essere richiesto presso di noi.

Secondo consuetudine offriamo agli associati al Comic Art Club molte facilitazioni:

I Soci del Club sono circa 1.000 e usufruiscono delle seguenti condizioni:

Soci Benemeriti: con 900.000 anticipate essi ricevono tutto il materiale editoriale come da programma del Club (vedi sotto) con spese a nostro carico;

Soci Sostenitori: versando una quota di iscrizione

di lire 80.000 essi ricevono tutto il materiale pagando al ricevimento con lo sconto del 50%. La quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994;

Soci Ordinari: versando una quota di iscrizione di lire 80.000 essi ricevono i volumi scelti nel programma 1995 con lo sconto del 30%. Anche in questo caso la quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi della Comic Art di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994.

Tutte le categorie di Soci hanno il diritto di poter richiedere materiale arretrato del Club e di tutti i periodici prodotti fino al 31 dicembre 1994 con lo sconto del 50% purché ordinino 300.000 lire di materiale (scontate a lire 150.000).

Tutti i volumi "Disney", anche quelli di nuova produzione, sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.

Costo degli abbonamenti dei periodici (per quelli non compresi nella seguente lista non esiste la formula dell'abbonamento):

Comic Art 12 numeri lire 84.000;

L'Eternauta 12 numeri lire 84.000;

Flash Gordon n. 9 e n. 10 (anni 1938/39) saranno disponibili dal 1° novembre 1994 e coloro che si affrettano a effettuare l'iscrizione al Comic Art Club potranno riceverli versando un ulteriore contributo di lire 20.000 (i due volumi sono infatti prezzati a lire 50.000 cd).

Cari saluti.

Rinaldo Traini

PROGRAMMA

(YK 155) WASH TUBBS
 Wash all'assalto - b/n - 80 pp. L. 40.000

(YK 156) WASH TUBBS
 L'arca di Noè - Hobos - 88 pp. L. 40.000

(NCN 335) TOPOLINO - sunday 1975
 col. - 56 pp. L. 32.000

(NCN 336) TOPOLINO - sunday 1976
 col. - 56 pp. L. 32.000

(NCN 337) TOPOLINO - daily 1986
 b/n - 96 pp. L. 32.000

(NCN 338) TOPOLINO - daily 1987
 b/n - 96 pp. L. 32.000

(NCN 339) AGENTE SEGRETO X-9
 b/n - 88 pp. L. 32.000

(NCN 350) DICK TRACY
 b/n - 96 pp. L. 32.000

(NCN 340) RIP KIRBY
 b/n - 48 pp. L. 32.000

(NCN 341) RIP KIRBY
 b/n - 48 pp. L. 32.000

(NCN 342) PHANTOM - sunday 1993
 col. - 56 pp. L. 32.000

(NCN 343) PHANTOM - daily 1994
 b/n - 96 pp. L. 32.000

(NCN 344) PHANTOM - daily 1977
 b/n - 88 pp. L. 32.000

(NCN 345) PHANTOM - daily 1978
 b/n - 88 pp. L. 32.000

(NCN 346) MANDRAKE - daily 1957/58
 b/n - 88 pp. L. 32.000

(NCN 347) MANDRAKE - daily 1958/59
 b/n - 88 pp. L. 32.000

(NCN 348) MANDRAKE - sunday 1964
 col. - 56 pp. L. 32.000

(NCN 349) MANDRAKE - daily 1992
 b/n - 88 pp. L. 32.000

(SM 83) GORDON di A. Raymond
 Le nozze di Ming - col. - 40 pp. L. 50.000

(SM 84) GORDON di A. Raymond
 La regina delle nevi - col. - 32 pp. L. 50.000

(SM 85) Topolino aviatore postale
 col. - 36 pp. L. 40.000

(SM 86) Topolino giornalista
 col. - 32 pp. L. 40.000

(SM 87) Topolino e il tesoro di Clarabella
 col. - 40 pp. L. 40.000

(SM 88) Topolino e il pirata Orango
 col. - 36 pp. L. 40.000

(SM 89) Topolino e lo struzzo Oscar
 col. - 28 pp. L. 40.000

(SM 90) Topolino agente
 della polizia segreta - col. - 48 pp. L. 40.000

(SM 91) Topolino nella casa dei fantasmi
 col. - 40 pp. L. 40.000

(SM 92) Topolino e l'uomo nuvola
 col. - 44 pp. L. 40.000

(SM 93) Fratello Coniglietto
 e la nuova maestra - col. - 32 pp. L. 32.000

(SM 94) L'albero dei soldi - col. - 32 pp. L. 32.000

(SM 95) Ciao Paperino - col. - 32 pp. L. 32.000

(SM 96) Paperi e Papere - col. - 32 pp. L. 32.000

(GD 249) WALT DISNEY SUNDAY PAGES
 1947/1 - col. - 32 pp. L. 40.000

(GD 250) WALT DISNEY SUNDAY PAGES
 1947/2 - col. - 32 pp. L. 40.000

(GD 215) MICKEY MOUSE daily 1937/1
 b/n - 32 pp. L. 32.000

(GD 216) MICKEY MOUSE daily 1937/2
 b/n - 32 pp. L. 32.000

(GD 251) BRICK BRADFORD di P. Norris
 sunday 1959/60 - col. - 32 pp. L. 32.000

(GD 252) BRICK BRADFORD di P. Norris
 sunday 1960 - col. - 32 pp. L. 32.000

(GC 25) Grandi Capolavori Disney
 R. Scarpa (7) - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 26) Grandi Capolavori Disney
 L. Bottaro (4) - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 27) Grandi Capolavori Disney
 G. B. Carpi (5) - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 28) Grandi Capolavori Disney
 R. Scarpa (8) - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 29) Grandi Capolavori Disney
 B. Wright (3) - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 30) Grandi Capolavori Disney
 J. Bradbury (2) - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 31) Grandi Capolavori Disney
 P. Murry (4) - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 32) Grandi Capolavori Disney
C. Buettner - b/n - 240 pp. L. 40.000
(YK 157) Li'l Abner daily 1936/37
b/n - 96 pp. L. 40.000
(YK 158) Li'l Abner daily 1937/38
b/n - 96 pp. L. 40.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori
1947/1 - 208 pp. L. 100.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori
1947/2 - 208 pp. L. 100.000

Totale **L. 1.948.000**
Sconto L. 974.000
L. 974.000
Iscrizione L. 80.000
TOTALE L. 1.054.000

PIANO ECONOMICO

Cari amici e Soci del Comic Art Club,
la produzione 1995 ammonta a L. 1.948.000
versando la quota di Lire 80.000
si hanno le seguenti opportunità:

Soluzione A
Acquisto totale della produzione
e omaggio con volumi scelti
sul Catalogo pari all'importo
dell'iscrizione di L. 80.000
con acquisizione dell'intera produzione
1995 con lo sconto del 50% L. 974.000
iscrizione L. 80.000
Spesa totale con
Soluzione A L. 1.054.000

Soluzione B
Se come omaggio il Socio sceglie
i due volumi di "Flash Gordon",
dovendo defalcare L. 80.000
dalla produzione totale la spesa
annuale sarà:
Produzione completa (ved. Soluzione A) L. 974.000
Omaggio scelto da defalcare L. 40.000
L. 934.000
Iscrizione L. 80.000
Spesa totale annuale con
Soluzione B L. 1.014.000

Non è possibile calcolare l'economia che possono realizzare i Soci Ordinari (sconto 30%) poiché questi hanno la facoltà di acquistare solo il materiale di loro gradimento. Inoltre l'abbonamento dei soci Benemeriti è stato fissato in L. 900.000.

REGOLAMENTO

- 1) Le iscrizioni per il 1995 si aprono il 1° novembre 1994.
- 2) La quota di iscrizione per il 1995 per Soci Sostenitori e Ordinari è di L. 80.000 (ottantamila) per l'Italia e l'Estero. I Soci Sostenitori usufruiscono dello sconto del 50% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente regolamento. I Soci Ordinari usufruiscono dello sconto del 30% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente Regolamento (ad eccezione dei volumi Disney sui quali viene applicato lo sconto del 50% a tutte le categorie di Soci).
- 3) Il Socio Benemerito all'atto dell'iscrizione paga, con

una unica quota (Lire 900.000), l'intero ammontare della produzione 1995 maturando così il diritto a ricevere tutto il materiale editoriale del Programma '95 realizzato nel corso dell'anno dalla Casa Editrice Comic Art, comprese le edizioni "fuori quota", le eventuali sorprese e tutti gli omaggi.

Sono escluse tutte le serie non contemplate nel programma. La quota di Socio Benemerito per il 1995 è stata fissata in Lire 900.000 con un'economia rispetto al Socio Sostenitore (che pur usufruisce del 50% di sconto) di Lire 154.000.

Il Socio Benemerito riceve (a differenza delle altre categorie di Soci) il materiale a domicilio, senza l'addebito delle spese postali e di spedizione.

4) Gli omaggi riservati ai Soci Sostenitori e Ordinari che si siano iscritti entro il 31.01.95 sono rappresentati da:

- due volumi di "Flash Gordon" di A. Raymond - tavole domenicali del 1938/39 a 4 colori (fotografate dagli originali) salvo il pagamento della differenza (i volumi costano Lire 50.000 cadauno);

oppure:

- pubblicazioni da scegliere tra quelle editte dalla Comic Art per un importo di Lire 80.000 a prezzo di copertina (senza sconto); tra gli omaggi sono comprese tutte le pubblicazioni periodiche della Comic Art diffuse attraverso le edicole, purché editte fino al 31.12.94.

ATTENZIONE!! Usufruiscono dell'omaggio solo quei Soci che si siano iscritti o abbiano rinnovato la quota di iscrizione entro il 31.01.95.

5) Gli arretrati sono venduti a prezzo pieno senza sconto (cioè al loro prezzo di Catalogo), ma è possibile usufruire dello sconto del 50% (per tutte le categorie di Soci), purché l'ordinazione non sia inferiore a Lire 300.000 (trecentomila) a prezzo di catalogo. Sono considerati arretrati i volumi editi fino al 31.12.94. I volumi editi dopo tale data fanno parte naturalmente del programma 1995.

6) I Soci Sostenitori, che siano cioè abbonati a tutte le pubblicazioni prodotte nel corso del 1995, hanno facoltà di chiedere la sostituzione di pubblicazioni non gradite con altre "fuori quota" o arretrate di pari importo. Non è possibile sostituire materiale acquistato negli anni passati o comunque prodotto fino al 31.12.94.

7) I Soci, sia Sostenitori che Ordinari, possono acquistare una sola copia per ciascun titolo.

8) Tutte le spese postali e di spedizione sono a carico dei Soci Sostenitori e Ordinari e sono state fissate nella cifra forfettaria di Lire 4.000 per ciascun pacco.

9) Il Socio, sia Sostenitore che Ordinario ha facoltà di rinunciare alla sua qualità di Socio in qualsiasi momento, nel corso del 1995 dando luogo alla cessazione di tutti gli obblighi verso il Club. Tale rinuncia dovrà essere comunicata per lettera raccomandata. La quota associativa non verrà restituita.

10) Tutti gli importi in denaro, in assegno o in vaglia e le richieste di materiale o le comunicazioni, vanno indirizzate a:

COMIC ART
Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma
c/c postale 70513007
Tel. (06) 5413737 (5 linee R.A.)
Telefax (06) 5410775 (linea sempre inserita)

Riassumendo, i Soci del Comic Art Club si dividono in 3 categorie:

SOCI BENEMERITI

Versano la quota di Lire 900.000 ricevendo tutto il materiale del Programma '95 prodotto nel corso dell'anno dalla Editrice Comic Art, con la franchigia delle spese postali e di spedizione (vedi punto 3), con esclusione delle pubblicazioni non contenute nel Programma '95, usufruendo per gli arretrati della particolare forma di sconto del 50% quando l'importo raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) (vedi punto 5). È possibile invece ordinare quali arretrati tutte le pubblicazioni periodiche editte dalla Comic Art e diffuse attraverso le edicole, purché prodotte fino al 31.12.94.

SOCI SOSTENITORI ABBONATI

Versano la quota di Lire 80.000 e si impegnano ad acquistare tutta la produzione della Editrice Comic Art pubblicata nel Programma '95 con lo sconto del 50%. Il materiale editoriale alla sua uscita viene spedito per posta al Socio Sostenitore a sue spese o ritirato direttamente. Gli arretrati, se disponibili, possono essere acquistati solo al prezzo previsto dal Catalogo, a meno che l'ordinazione non raggiunga Lire 300.000 (trecentomila), nel qual caso viene applicato lo sconto del 50% (vedi punto 5). Nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici.

SOCI ORDINARI

Versano la quota di Lire 80.000 ma, poiché usufruiscono dello sconto del 30%, hanno ampia facoltà di scelta limitando la richiesta ai soli titoli desiderati. Le ordinazioni e preferenze possono essere definite all'atto dell'iscrizione o di volta in volta. Il materiale editoriale viene spedito al Socio Ordinario a sue spese o ritirato direttamente. Anche per i Soci Ordinari vale la clausola prevista al punto 5, e cioè che tutti gli arretrati vengono venduti al prezzo di catalogo; ma se l'ordinazione raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) viene applicato lo sconto del 50% (nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici).



Tutti i volumi "Disney" sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.

CATALOGO COMIC ART 1995

COLLANA YELLOW KID

SERIE - WASH TUBBS & CPT. EASY

▲ 1 - Avventure in Kansas - 96 p. vol. cart.	Lire 12.000
22 - Alta società - 24 p.	4.000
23 - La febbre dell'oro - 24 p.	4.000
24 - Sotto accusa - 24 p.	4.000
25 - Wash libero - 24 p.	4.000
41 - Inseguimento sugli oceani - 24 p.	4.000
42 - Gli allegri naufraghi - 24 p.	4.000
43 - Il tesoro di Cucumbria - 24 p.	4.000
44 - Indirighi orientali - 24 p.	4.000
45 - Addio Cucumbria - 20 p.	4.000
104 - L'invenzione meravigliosa - 56 p. vol. bross.	7.000
107 - Caccia arida - vol. bross. - 112 p.	12.000
145 - Re di Pandemonia - vol. bross. 56 p.	24.000
146 - I contrabbandieri della Louisiana - vol. bross. 56 p.	24.000
147 - La grande avventura - vol. bross. 64 p.	28.000
148 - Trans-Alpina Express - vol. bross. 80 p.	28.000
149 - A caccia di gual - vol. bross. 104 p.	40.000
150 - Messico e nuvole - vol. bross. 80 p.	40.000
● 151 - Roxie - vol. bross. 104 pp.	40.000
● 152 - Uomo in mare - vol. bross. 80 pp.	40.000
● 155 - Wash all'assalto - vol. bross. 80 pp.	40.000
● 156 - L'arca di Noè - Hobos - vol. bross. 80 pp.	40.000

SERIE - LUI, ARBER-

● 153 - 1934/35 (strisce giornaliere) di Al Capp - 104 pp.	Lire 40.000
● 154 - 1935/36 (strisce giornaliere) di Al Capp - 104 pp.	40.000
● 157 - 1936/37 (strisce giornaliere) di Al Capp - 88 pp.	40.000
● 158 - 1937/38 (strisce giornaliere) di Al Capp - 86 pp.	40.000

SERIE - CITO E FRANCO-

▲ 2 - La distruzione dei convogli - Particolo occulto - 36 p.	Lire 4.000
▲ 3 - Minaccia a suon di musica - P. come pericolo - 36 p.	4.000
7 - Il piano «X» - Gli occhi del male - 36 p.	4.000
8 - Luci alla ribalta - La strana chiave - 36 p.	4.000
9 - Il treno del terrore - Il segreto del mare - 36 p.	4.000

SERIE - AGENTE SEGRETO X-9-

▲ 4 - Il flagello di Stilville - Il segreto del dottor Deel - Delitto all'arsenale - 36 p.	Lire 4.000
5 - Luftwaffe U.S.A. - 36 p.	4.000
▲ 6 - La vedova nera - Anomalia spionaggio - 24 p.	4.000
10 - Sabotaggio in cielo - Armi segrete - Parte 1 - 28 p.	4.000
11 - Armi segrete - Parte 2 - 28 p.	4.000
12 - Guerra nel cielo - Parte 1 - 20 p.	4.000
13 - Guerra nel cielo - Parte 2 - 24 p.	4.000
37 - Un uomo da salvare - Parte 1 - 24 p.	4.000
38 - Un uomo da salvare - Parte 2 - 20 p.	4.000
39 - Indagine pericolosa - Parte 1 - 24 p.	4.000
40 - Indagine pericolosa - Parte 2 - Spie sul ghiaccio - 24 p.	4.000
▲ 68 - X-9 di Flanders - Parte 1 - vol. cart. b/n - 182 p.	20.000
▲ 67 - X-9 di Flanders - Parte 2 - vol. cart. b/n - 182 p.	20.000
▲ 68 - X-9 di Briggs - vol. cart. b/n - 182 p.	20.000
69 - Lady Diplomat - Parte 1 - 20 p.	4.000
70 - Lady Diplomat - Parte 2 - 24 p.	4.000
71 - The Axis Chain - Parte 1 - 20 p.	4.000
72 - The Axis Chain - Parte 2 - The oil heires Kidnapping - 20 p.	4.000
73 - X-9 meets the Queen - 24 p.	4.000
74 - Legal murder - 28 p.	4.000
75 - Woman unknown - 28 p.	4.000
76 - The act escape - Parte 1 - 20 p.	4.000
77 - The last escape - Parte 2 - 20 p.	4.000
78 - The last escape - Parte 3 - 20 p.	4.000
79 - Bluejaw - Dodges - Parte 1 - 20 p.	4.000
80 - Bluejaw - Dodges - Parte 2 - 20 p.	4.000
89 - X-9 di Raymond - Parte 1 - vol. cart. b/n - 108 p.	20.000
90 - X-9 di Raymond - Parte 2 - vol. cart. b/n - 108 p.	20.000
▲ 94 - X-9 di Al Williamson - Processo di condizionamento - Un gioiello per un riscatto - vol. bross. - b/n - 72 p.	10.000
103 - X-9 di Al Williamson - Phil Corrigan - vol. bross. - b/n - 104 p.	10.000
108 - X-9 di Al Williamson - Contrabbando di armi - Inferno a Eagle Band - vol. bross. - b/n - 72 p.	10.000

SERIE - ALLEY OOP-

26 - Parte 1 - 24 p.	Lire 4.000
27 - Parte 2 - 24 p.	4.000
28 - Parte 3 - 24 p.	4.000
29 - Parte 4 - 24 p.	4.000

SERIE - ALBI VARI-

14 - Natale nei Paesi dei Belocchi - 20 p.	Lire 4.000
▲ 30 - Little Annie Rooney - 260 p. (vol. cart. grafico seppia/vert).....	20.000
▲ 53 - Male Call di Milton Caniff - b/n - 80 p.	10.000
▲ 92 - L'Eternauta di Oesterheld e López - Parte 1 - vol. cart. b/n - 182 p.	20.000
▲ 93 - L'Eternauta di Oesterheld e López - Parte 2 - vol. cart. b/n - 188 p.	20.000
▲ 105 - Il ritorno de L'Eternauta - di Oesterheld e López - Parte 1 vol. cart. (verticale) b/n 112 p.	20.000
▲ 106 - Il ritorno de L'Eternauta - di Oesterheld e López - Parte 2 vol. cart. (verticale) b/n - 112 p.	20.000

SERIE - RADIO PATROL- (Edizione economica in b/n)

▲ 31 - L'assassinio del Procuratore - Parte 1 - 80 p.	Lire 4.000
▲ 32 - L'assassinio del Procuratore - Parte 2 - 84 p.	4.000
▲ 33 - Gli incendiari - 28 p.	4.000
▲ 34 - La banda di Big Dan - 32 p.	4.000
▲ 35 - Le due Molly - 24 p.	4.000
▲ 36 - I camion scomparsi - 28 p.	4.000
48 - La morte in taxi - 32 p.	4.000
49 - La prova della pallottola - 20 p.	4.000
50 - Zio Joe - Parte 1 - 24 p.	4.000
51 - Zio Joe - Parte 2 - 20 p.	4.000
52 - La trappola di Rhino - 32 p.	4.000
64 - Due gangster sfortunati - La banda dei fantasmi - Parte 1 - 24 p.	4.000
65 - La banda dei fantasmi - Parte 2 - 20 p.	4.000
66 - Il potere clandestino - Parte 1 - 24 p.	4.000
67 - Il potere clandestino - Parte 2 - 24 p.	4.000
68 - Le vie del destino - Parte 1 - 24 p.	4.000
69 - Le vie del destino - Parte 2 - 20 p.	4.000
60 - Il falso governatore - Parte 1 - 20 p.	4.000
61 - Il falso governatore - Parte 2 - 20 p.	4.000
62 - Il piano «X» - Parte 1 - 24 p.	4.000
63 - Il piano «X» - Parte 2 - 20 p.	4.000
64 - Il piano «X» - Parte 3 - 20 p.	4.000
65 - Il piano «X» - Parte 4 - 20 p.	4.000
▲ 91 - Il relluto misterioso - 32 p.	4.000

SERIE - TERRY E I PIRATI-

15 - Albo n. 1 - 24 p.	Lire 4.000
16 - Albo n. 2 - 24 p.	4.000
17 - Albo n. 3 - 20 p.	4.000

18 - Albo n. 4 - 20 p.	4.000
19 - Albo n. 5 - 20 p.	4.000
20 - Albo n. 6 - 20 p. (tav. dom. a 4 colori).	4.000
21 - Albo n. 7 - 20 p. (tav. dom. a 4 colori).	4.000
26 - Albo n. 8 - 20 p. (tav. dom. a 4 colori).	4.000
47 - Albo n. 9 - 20 p. (tav. dom. a 4 colori).	4.000
81 - Parte 1 - 24 p.	4.000
82 - Parte 2 - 24 p.	4.000
83 - Parte 3 - 24 p.	4.000
84 - Parte 4 - 24 p.	4.000
85 - Parte 5 - 24 p.	4.000
86 - Parte 6 - 24 p.	4.000
87 - Parte 7 - 24 p.	4.000
88 - Parte 8 - 20 p.	4.000
95 - 1937/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
96 - 1937/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
97 - 1937/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
98 - 1937/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
99 - 1938/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
100 - 1938/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
101 - 1938/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
102 - 1938/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
103 - 1938/5 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
110 - 1939/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
111 - 1939/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
112 - 1939/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
113 - 1939/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
114 - 1940/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
115 - 1940/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
116 - 1940/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
117 - 1940/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
118 - 1940/5 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
119 - 1941/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
120 - 1941/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
121 - 1941/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
122 - 1941/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
123 - 1942/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
124 - 1942/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
125 - 1942/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
126 - 1942/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
127 - 1943/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
128 - 1943/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
129 - 1943/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
130 - 1943/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
131 - 1943/5 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
132 - 1944/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
133 - 1944/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
134 - 1944/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
135 - 1944/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
136 - 1945/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
137 - 1945/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
138 - 1945/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
139 - 1945/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
140 - 1946/1 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
141 - 1946/2 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
142 - 1946/3 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
143 - 1946/4 - 64 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	18.000
144 - 1946/5 - 48 p. (vol. bross. con TD a 4 colori).	20.000

COLLANA REPRINT

SERIE - JOENNY HAZARD-

1 - Hazard contro Hawkes - L'uomo più pericoloso del mondo - Progetto-Globes - 48 p.	Lire 6.000
2 - Il grande Glamo - 8 Kismet - 48 p.	6.000
3 - Incidente di frontiera - Speciale TV - 36 p.	6.000
4 - Crime Inc. Lampara - Beat me, lama - sign to the yak - Parte 1 - 36 p.	6.000
5 - Beat me, lama eight to the yak - Parte 2 - 36 p.	6.000
▲ 7 - Guerra in Oriente - Parte 1 - vol. bross. - 64 p.	12.000
8 - Guerra in Oriente - Parte 2 - vol. bross. - 64 p.	12.000
9 - Guerra in Oriente - Parte 3 - vol. bross. - 48 p.	12.000
10 - Guerra in Oriente - Parte 4 - vol. bross. - 52 p.	12.000
11 - Avventure in cielo - Parte 1 - vol. bross. - 64 p.	12.000
12 - Avventure in cielo - Parte 2 - vol. bross. - 64 p.	12.000
13 - Cime infernali - Parte 1 - vol. bross. - 64 p.	12.000
14 - Cime infernali - Parte 2 - vol. bross. - 64 p.	12.000
15 - Ore di fuoco - Parte 1 - vol. bross. - 64 p.	12.000
16 - Ore di fuoco - Parte 2 - vol. bross. - 64 p.	12.000
17 - Detective Story - Parte 1 - vol. bross. - 64 p.	12.000
18 - Detective Story - Parte 2 - vol. bross. - 64 p.	12.000
19 - Sul filo del rasoio - Parte 1 - vol. bross. - 64 p.	12.000
20 - Sul filo del rasoio - Parte 2 - vol. bross. - 64 p.	12.000
21 - A sangue freddo - vol. bross. - 64 p.	12.000
22 - Il drago tatuato - vol. bross. - 64 p.	12.000
23 - Scacco matto - vol. bross. - 64 p.	12.000
24 - Avventura a Tokio - vol. bross. - 64 p.	12.000
25 - Anomalia estorionali - vol. bross. - 64 p.	12.000
26 - Operazione-Cavallo di Troia - vol. bross. - 64 p.	12.000
27 - Occhi nel cielo - vol. bross. - 68 p.	12.000
28 - Cobra - vol. bross. - 72 p.	12.000

-DON CHISLOTTE-

▲ 4 - Don Chislotte - vol. cart. - 180 p.	Lire 20.000
---	-------------

COLLANA NEW COMICS NOW

SERIE - GRANDI FINESS- (bross.)

1 - Contro Fiabe di Wallace Wood - 64 p.	Lire 10.000
2 - Un'illa vento nel camino di Berni Wrightson - 48 p.	10.000
▲ 5 - Il falco folle di Moebius - 48 p.	10.000
6 - Polibus di Pizetti e Tardi - 48 p.	10.000
7 - Sally Porth di Wallace Wood - 48 p.	10.000
8 - Caroline Chelera di Dubos e Pichard - 48 p.	10.000
▲ 7 - Blanche Epiphane di Lob e Pichard - (La crociera infernale) - 64 p.	10.000
8 - Blanche Epiphane di Lob e Pichard - (La crociera infernale) - 64 p.	10.000
▲ 9 - Moebius UNO - 48 p.	10.000
▲ 10 - Delirio bianco di Moebius - 64 p.	10.000
24 - Fall out di Bonvi - 76 p. - 4 col.	12.000
■ 38 - Blanche Epiphane di Lob e Pichard - (1° episodio) - 80 p.	12.000

SERIE - MAGIC MOMENTS- (bross.)

(Le storie e i personaggi più famosi della storia del comics - prime edizioni o ristampe da altre collane)	
18 - Il viaggio nella moneta di Ritt e Gray - (Brick Bradford) ristampa - 64 p.	Lire 10.000
▲ 43 - La fortezza di Alamo di Ritt e Gray - (Brick Bradford) ristampa - 72 p.	10.000
▲ 44 - Il mostro d'acciaio di Ritt e Gray - (Brick Bradford) ristampa - 72 p.	10.000
36 - Sotto la bandiera del Re della Giungla - La misteriosa fiamma della Regina Ioana - La pattuglia dell'avviso di Young (Cino e Franco) - prima edizione - 96 p.	10.000
121 - Dickie Dare (strisce giornaliere) di Milton Caniff - 1933/34 - prima edizione - 160 p.	32.000
255 - Il mondo sconosciuto - Il castello di Telha di Falk e Davis (Mandrake) ristampa - 72 p.	30.000

SERIE - GORDON- (bross.)

▲ 19 - Gordon sul pianeta Mongo di Briggs - Volume 1 - 52 p.	Lire 12.000
20 - Gordon sul pianeta Mongo di Briggs - Volume 2 - 52 p.	12.000
37 - La fine del tiranno di Briggs - Volume 3 - 80 p.	14.000
52 - 1978/80 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 104 p.	14.000
53 - 1981 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 88 p.	14.000
88 - 1982 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 80 p.	14.000
109 - La Regina Tigra di Briggs - Volume 4 - 64 p.	14.000
110 - Ritorno trionfale di Briggs - Volume 5 - 86 p.	14.000
111 - 1983 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 88 p.	14.000
126 - 1984 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 88 p.	16.000
161 - 1985 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 88 p.	20.000
194 - 1986 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 104 p.	24.000
202 - 1987 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 80 p.	22.000
225 - 1973/74 (strisce giornaliere) di Barry - 72 p.	22.000
226 - 1974/75 (strisce giornaliere) di Barry - 72 p.	22.000
227 - 1975/76 (strisce giornaliere) di Barry - 72 p.	22.000
240 - 1988 (strisce giornaliere) di Barry - 88 p.	24.000
241 - 1976/77 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 88 p.	24.000
242 - 1977/78 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 92 p.	24.000
243 - 1978/79 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 94 p.	26.000
244 - 1979 (strisce giornaliere) di Barry e Fujitani - 64 p.	26.000
245 - 1981/82 (strisce giornaliere) di Barry - 84 p.	24.000
246 - 1982/83 (strisce giornaliere) di Barry - 88 p.	24.000
270 - 1989 (strisce giornaliere) di Barry - 96 p.	30.000
282 - 1990 (strisce giornaliere) di Barry - 76 p.	32.000

SERIE - RIT KIRBY- di Dickenson e Prentice (bross.)

11 - Il pianeta e l'erditiera - L'isola dell'utopia - 58 p.	Lire 12.000
12 - L'emigra nel deserto - Armonia del passato - 68 p.	12.000
▲ 13 - Un ricatto pericoloso - Delitto al telescopio - 52 p.	12.000
▲ 14 - Esca per una vendetta - Il flagello - 44 p.	12.000
15 - Le gemelle Amour - Ribalta per un delitto - 52 p.	12.000
16 - La donna del mistero - Una pericolosa eredità - 48 p.	12.000
17 - Contrabbando di diamanti - Scorpion il pirata - 60 p.	12.000
23 - La penna avvelenata - I due detective - 52 p.	12.000
25 - La ladra di Mamma Fagin - Caccia al tesoro - 48 p.	12.000
26 - La morte vegetale - Il figlio dello scettico - La doppia fine di Miss Gibson - 80 p.	12.000
27 - L'oro maledetto - La vendetta del camaleonte - Trappola per una ereditiera - 80 p.	12.000
28 - La rivolta di Xena - Avventura d'alto mare - 58 p.	12.000
29 - Piombo per una indovina - Una corona che scotta - Violenza a Porto Paradiso - 60 p.	12.000
30 - Una strana fotoreporter - Un attolo per Monarch - 60 p.	12.000
31 - L'incomprensibile rapina - Geta a Hollywood - 60 p.	12.000
32 - Un'auto a pirotecnica - Rivalità in gioco - 82 p.	12.000
33 - Il gioco delle parti - L'affascinante spedizione - 48 p.	12.000
34 - L'isola degli dei - Il computer malvagio - 48 p.	12.000
35 - Il mistero del signor Forbes - Pemmima fatale - 52 p.	12.000
38 - Caccia al pappagallo - Anni Ruggenti - 52 p.	12.000
44 - 25P - La doppia vita di Mr. Paragon - 64 p.	12.000
58 - Light Leipzig, il tesoro di luce - Estorsione fallita - 48 p.	12.000</

56	Topolino e la banda dello steruto - 40 p.	30.000
57	Paperino giura vendetta - 32 p.	32.000
58	Paperino e i suoi sette gual - 32 p.	32.000
59	Le furie di Paperino - 32 p.	32.000
60	Paperino perdente - 32 p.	32.000
61	Bambi - 15 p.	20.000
62	Joe Caricola - 32 p.	32.000
63	Topolino e il suoi sette gual - 40 p.	32.000
64	La ultima avventura di Panna Bianca - 24 p.	24.000
65	Joe Caricola play boy - 24 p.	24.000
66	Il safari di Joe Caricola - 32 p.	32.000
67	Joe Caricola alle prese con Panchito - 32 p.	32.000
70	La vita domestica di Topolino - 32 p.	32.000
71	Topolino e le grandi idee di Pippo - 32 p.	32.000
72	Topolino e le difficoltà familiari - 32 p.	32.000
73	Panchito - 32 pp.	32.000
74	Le avventure di Panchito - 32 pp.	32.000
75	Le storie di Panchito - 32 pp.	32.000
76	Zio Remo racconta - 32 pp.	32.000
77	Topolino e i suoi amici - 32 pp.	32.000
78	La filosofia di Topolino - 32 pp.	32.000
79	Paperino ne inventa un'altra - 32 pp.	32.000
80	Paperino ancora Paperino - 32 pp.	32.000
81	Topolino eroe dell'aria - 36 pp.	40.000
82	Topolino giornalista - 32 p.	40.000
83	Topolino e il tesoro di Claretta - 40 pp.	40.000
84	Topolino e il pirata Orango - 36 pp.	40.000
85	Topolino e lo struzzo Oscar - 28 pp.	40.000
86	Topolino agente della polizia segreta - 48 pp.	40.000
87	Topolino nella casa dei fantasmi - 40 pp.	40.000
88	Topolino e l'uomo nuvola - 44 pp.	40.000
89	Panchito Congiuto e la nuova maestra - 32 pp.	32.000
90	L'albero dei soldi - 32 pp.	32.000
91	Ciao Paperino - 32 pp.	32.000
92	Paperi e Papers - 32 pp.	32.000

COLLANA GERTIE DAILY

SHRIM - BRICK BRADFORD - (strisce giornaliere)

1	Il signore dell'abisso - 44 p. albo doppio	Lire 10.000
2	Il viaggio nella moneta - 48 p. albo doppio	10.000
3	Amari la città sotterranea - Parte 1 - 24 p.	8.000
4	Amari la città sotterranea - Parte 2 - 24 p.	8.000
5	La fortezza di Alamo - Parte 1 - 20 p.	8.000
6	La fortezza di Alamo - Parte 2 - 20 p.	8.000
7	La fortezza di Alamo - Parte 3 - 20 p.	8.000
8	Il mostro d'acciaio - Parte 1 - 20 p.	8.000
9	Il mostro d'acciaio - Parte 2 - 20 p.	8.000
10	Il mostro d'acciaio - Parte 3 - 20 p.	8.000
11	Brocco il bucaniere - Parte 1 - 24 p.	8.000
12	Brocco il bucaniere - Parte 2 - 24 p.	8.000
13	Le isole sotto i ghiacci - Parte 1 - 24 p.	8.000
14	Le isole sotto i ghiacci - Parte 2 - 24 p.	8.000
15	La bambola di diamanti - Parte 1 - 20 p.	8.000
16	La bambola di diamanti - Parte 2 - 20 p.	8.000
17	La porta di cristallo - Parte 1 - 20 p.	8.000
18	La porta di cristallo - Parte 2 - 20 p.	8.000
19	La porta di cristallo - Parte 3 - 20 p.	8.000
20	La porta di cristallo - Parte 4 - 20 p.	8.000
21	Il trono di Titania - Parte 1 - 20 p.	8.000
22	Il trono di Titania - Parte 2 - 20 p.	8.000
23	Il trono di Titania - Parte 3 - 20 p.	8.000
24	Il trono di Titania - Parte 4 - 20 p.	8.000
25	Il trono di Titania - Parte 5 - 20 p.	8.000
26	Il trono di Titania - Parte 6 - 20 p.	8.000
27	Messa macabra - 20 p.	8.000
28	La regina della notte - Parte 1 - 20 p.	8.000
29	La regina della notte - Parte 2 - 20 p.	8.000
30	La regina della notte - Parte 3 - 20 p.	8.000
31	La regina della notte - Parte 4 - 20 p.	8.000
32	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
33	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
34	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
35	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
36	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
37	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
38	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
39	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
40	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
41	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
42	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
43	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
44	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
45	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
46	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
47	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
48	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
49	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
50	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
51	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
52	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
53	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
54	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
55	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
56	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
57	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
58	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
59	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
60	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
61	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
62	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
63	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
64	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
65	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
66	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
67	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
68	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
69	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
70	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
71	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
72	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
73	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
74	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
75	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
76	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
77	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
78	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
79	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
80	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
81	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
82	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
83	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
84	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
85	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
86	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
87	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
88	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
89	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
90	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
91	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
92	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
93	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
94	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
95	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
96	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
97	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
98	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
99	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
100	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
101	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
102	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
103	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
104	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
105	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
106	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
107	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
108	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
109	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
110	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
111	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
112	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
113	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
114	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
115	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
116	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
117	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
118	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
119	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
120	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
121	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
122	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
123	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
124	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
125	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
126	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
127	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
128	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
129	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
130	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
131	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
132	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
133	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
134	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
135	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
136	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
137	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
138	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
139	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
140	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
141	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
142	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
143	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
144	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
145	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
146	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
147	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
148	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
149	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
150	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
151	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
152	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
153	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
154	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
155	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
156	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
157	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
158	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
159	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
160	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
161	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
162	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
163	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
164	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
165	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
166	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
167	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
168	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
169	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
170	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
171	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
172	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
173	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
174	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
175	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
176	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
177	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
178	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
179	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
180	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
181	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
182	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
183	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
184	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
185	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
186	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
187	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
188	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
189	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
190	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
191	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
192	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
193	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
194	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
195	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
196	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
197	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
198	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
199	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
200	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
201	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
202	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
203	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
204	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
205	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
206	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
207	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
208	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
209	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
210	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
211	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
212	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
213	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
214	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
215	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
216	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
217	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
218	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
219	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
220	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
221	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
222	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
223	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
224	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
225	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
226	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
227	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
228	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
229	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
230	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
231	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
232	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
233	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
234	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
235	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
236	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
237	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
238	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
239	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
240	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
241	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
242	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
243	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
244	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
245	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
246	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
247	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
248	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
249	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000
250	Lo stregone dei Vandi - 28 p.	8.000

162	La febbre della Penice Tornando a casa Le due cronache - Caccia al Tonabera - vol. bross - 48 p.....	20 000
163	Poltangelst polare Lungo ritorno - Cambiamento di piani - vol. bross - 82 p.	20 000
164	Volo di fantasmi - Vecchi Maestri - Cigno Due - Lore Ricerca su Yoda - vol. bross 48 p.....	20 000
165	Salvataggio La grande forza Vascuza e Hokuku - Il mare dei segreti - vol. bross - 44 p.....	20 000
171	La follia di Petro Leur - Ritorno da Lore - Oltre Buzala - vol. bross - 44 p.....	24 000
172	Ritorno a casa L'occhio spia Salvataggio - vol. bross - 44 p.....	24 000
173	Morte finale Dispero - I delfini di Dahgara - vol. bross - 48 p.....	24 000
174	Un mondo selvaggio La traccia spaziale - vol. bross 40 p.....	24 000
177	Ritorno degli emigrati La ragnatela della vita - vol. bross - 48 p.....	24 000
178	Due sono troppe Puggiasco - vol. bross. - 48 p.....	24 000
191	Ultimi dettagli Incuria - Progetto energia solare - vol. bross - 44 p.....	30 000
192	Tracce temporali Il regno di Ram - vol. bross - 40 p. - vol. bross - 48 p.....	30 000
193	Rischio Alla ricerca di Saturn Sadie - vol. bross - 48 p.....	30 000
194	Il compianto di Prekarus Topazio - vol. bross - 48 p	30 000
233	Oltre i limiti Il penny nero Schiavitù a Burawa (parte 1) - 48 p.....	32 000
234	Schiavitù a Burawa (parte 2) - 52 p	32 000
237	Aggressione ad Agwon Il salvataggio di Saturn Sadie - 48 p.....	32 000
238	Cosa accadrà? Pensaci bene - 48 p.....	32 000

5	- Il diavolletti di gula (Comanche)	10 000
6	- Solo (Buddy Longway) di Derib - 48 p	10 000
7	- Il corpo di Aigernon Brown (Comanche)	
	- di Greg e Hermann - 48 p	10 000
8	- Il caso della collana (Blake e Mortimer) di Jacobs - 84 p	12 000
9	- I folli di Babul (Lester Cockney) di Franz - 48 p	10 000
10	- Deserto bianco (Lester Cockney) di Franz - 48 p	10 000
10 bis	- Le 3 formule del Prof. Sato I ep. (Blake e Mortimer) di Jacobs - 48 p. (solo cartonato)	10 000
11	- Il generale Saxon (Bernard Prince) di Greg e Hermann - 48 p	
11 bis	- Il raggio d'U di Jacobs - 48 p. (solo cartonato)	10 000
12	- Spirit di Eisner - 64 p	12 000
12 bis	- Il granchio d'oro (Tintin) di Hergé - 64 p. (solo cartonato)	12 000
13	- S.O.S. meteorite (Blake e Mortimer) di Jacobs - 84 p	12 000
14	- Il segreto (Buddy Longway) di Derib - 48 p	10 000
15	- Rocketeer di Stevens - 64 p	12 000
16	- La molla del Bodhisattva (Jonathan) di Coesey - 48 p	10 000
17	- Una ungherese nel Punjab (Lester Cockney) di Franz - 48 p	10 000
18	- Hombre di Segura e Ortiz - 88 p. b/n (edizione in brossura L. 8 000)	
18 bis	- Lo scrosto di Colokar (Tintin) di Hergé - 64 p. (solo cartonato)	10 000
19	- Triton (Roco Vargas) di Torres - 48 p	10 000
19 bis	- Il tempio del sole (Tintin) di Hergé - 64 p. (solo cartonato)	12 000
20	- Zanardi e altre storie di Pazienza - 80 p (edizione in brossura L. 8 000)	15 000
21	- L'enigma di Atlantide (Blake e Mortimer) di Jacobs - 84 p	12 000
22	- Colpo doppio (La bionda) di Saudelli - 64 p. (edizione in brossura L. 8 000)	15 000
23	- Il marchio giallo (Blake e Mortimer) di Jacobs - 72 p	12 000
24	- Il Segreto de L'Espadon I ep. (Blake e Mortimer) di Jacobs - 56 p	12 000
25	- Il Segreto de L'Espadon II ep. (Blake e Mortimer) di Jacobs - 56 p	12 000
26	- Il Segreto de L'Espadon III ep. (Blake e Mortimer) di Jacobs - 56 p	12 000
27	- Il mistero della Grande Piramide I ep. (Blake e Mortimer) di Jacobs - 56 p	12 000
28	- Il mistero della Grande Piramide II ep. (Blake e Mortimer) di Jacobs - 56 p	12 000
29	- Quattrini e palate (Torpedo) di Abuli e Bernet - 48 p	10 000
29 bis	- Le sette sfere di cristallo (Tintin) di Hergé - 64 p. (solo cartonato)	15 000
30	- Tempi duri (Torpedo) di Abuli e Bernet - 48 p	10 000
30 bis	- I signori del farosone (Tintin) di Hergé - 64 p. (solo cartonato)	15 000
31	- Le prove (Il mercenario) di Seguelles - 48 p	12 000
31 bis	- Il re dei dalmati (Lester Cockney) di Franz - 48 p. (solo cartonato)	12 000
32	- Andrea Pazienza di Pazienza - 96 p. (edizione in brossura L. 7 000)	20 000
32 bis	- Nell'Inferno del Saffari (Michel Vaillant) di Graton - 48 p. (solo cartonato)	12 000
33	- Morbus Gravis 2 (Drumma) di Elauteri Serpieri - 64 p	15 000
33 bis	- Il segreto di Steve Warson (Michel Vaillant) di Graton - 48 p. (solo cartonato)	12 000
34	- Sing Sing Blues (Torpedo) di Abuli e Bernet - 48 p	12 000
34 bis	- San Pazzo di Giardino - 232 p. (solo cartonato)	32 000
35	- Il Sacrificio (Il mercenario) di Seguelles - 48 p	12 000
36	- Tintin in Congo (Tintin) di Hergé - 64 p	15 000
37	- Tintin in America (Tintin) di Hergé - 64 p	15 000
38	- L'orecchio spezzato (Tintin) di Hergé - 64 p	15 000
39	- La stella misteriosa (Tintin) di Hergé - 64 p	15 000
40	- Il fagiano del Monte Norio (Canossa e Balduzzi) - 48 p	12 000
41	- Le Winif (Don Morrison) di Cosmi - 48 p	12 000
42	- San Francisco Circus (Michel Vaillant) di Graton - 48 p	12 000
43	- Il Principe Bianco (Michel Vaillant) di Graton - 48 p	12 000
44	- Dossier Phoenix 13 (Rudy X) di Traini & Co. - 64 p	12 000
45	- Spirit 2 di Eisner - 48 p	12 000

SERIE «ADVENTURE» (volumi cartonati)		
1	I diritti umani, autori vari: Cava e Gmenez, Schaurten, Suner, Leone, Manara, Mora e Goetgin ger, Palacios, Pazienza, Sasturain e Brovica	20 000
2	I diritti umani 2, autori vari: Canossa e Baldazzini, Cossu, De Angelis e Brandoli, De Angelis e Torti, Micheluzzi, Rotundo, Toppo	25 000
3	I diritti umani 3, autori vari: Rinaldi e Castellani, Fabbri, Mastarich, Parra e Brilli, Saguro e Ortiz, Gattia, Pires, Tomatis e Ghiglieno	25 000
4	I diritti umani 4, autori vari	

COLLANA COMICS OGGI

STILE "CARTOONS" (volumi brossurati)		
1 -	Pumetto Alalà di G. Pazienti e R. Traini - 96 p. - b/n e c. -	Lire 80.000
2 -	Fumetti all'italiana di C. Bertini - 112 p. - b/n e 4 col. -	30.000
3 -	Raccontare le immagini Maurice Sendak a cura di M. Cochet e P. Vassalli - 96 p. - b/n e 4 col. -	35.000
4 -	Comic Art Book. Catalogo generale ragionato - 232 p. - bicol. -	40.000
5 -	Indici generali rivista Comic Art nr. 1/40 - 32 p. - b/n -	14.000
6 -	La freccia di Ucceda: di fumetti e altro a cura di A. Paoli - 112 p. - b/n e 4 col. -	35.000
7 -	Il movimento Frau Fou: Schaeuren, Perini, Topor, ...	20.000

47	Conan delle Isole (Conan) di Thomas e Buscema - 06 p.	15 000
48	Blue Moon: Effetto Antartide (Rudy X) di Traini & Co - 48 p.	12 000
49	Yankee Doodle (Torpedo) di Abulsi e Bernst - 48 p.	12 000
50	Obiettivo Luna (Tintin) di Hergé - 64 p.	15 000
51	Uomini sulla Luna (Tintin) di Hergé - 64 p.	15 000
52	Volo 714 destinazione Sydney (Tintin) di Hergé - 64 p.	16 000
53	I Fantastici Quattro (Masterworks) di Lee e Kirby - vol. 1 - 826 p.	26 000
54	L'Uomo Ragno (Masterworks) di Lee e Ditko - vol. 2 - 226 p.	25 000
55	Bondage Palace (La bienda) di Savdell - 68 p.	15 000
56	I demoni del Massacro (Blueberry) di Charlier e Wilson - 48 p.	12 000
57	Terrori sul Kansas (Blueberry) di Charlier e Wilson - 48 p.	12 000
58	Leo Roca di Gimenez - 56 p.	15 000
59	Tintin nel paese dei Sovieti (Tintin) di Hergé - 144 p. b/n	20 000
60	Immaginaria di Altuna - 56 p.	15 000
61	I 12 re-jegge (Mac Coy) di Goudreau e Palacios - 48 p.	12 000
62	Le colline della paura (Mac Coy) di Goudreau e Palacios - 48 p.	12 000
63	Little Ego di Giardino - 48 p.	12 000
64	Joe Galaxy di Mattioli - 64 p.	15 000
65	Il drago blu (Tintin) di Hergé - 64 p.	15 000
66	L'isola nera (Tintin) di Hergé - 64 p.	15 000
67	I gladiatori di Marsia (Gugurta) di Vernal e Franz - 48 p.	12 000
68	Babette (Le torri di Rois-Maury) di Hermann - 48 p.	15 000
69	X-Men (Masterworks) di Lee e Kirby - vol. 3 - 240 p.	26 000
70	Vendicatori (Masterworks) di Lee e Kirby - vol. 4 - 240 p.	25 000
71	Il quarto potere di Gimenez - 64 p.	15 000
72	Il terremoto di Bell di Schultze - 48 p.	12 000
73	Il tesoro di Rakam il Rosso (Tintin) di Hergé - 64 p.	15 000
74	Il segreto de Il Liccone (Tintin) di Hergé - 64 p.	15 000
75	Il Muro, autori vari - 80 p. (solo brossurato)	15 000
76	I Fantastici Quattro (2) (Masterworks) di Lee e Kirby - vol. 5 - 240 p.	25 000
77	L'Uomo Ragno (2) (Masterworks) di Lee e Ditko - vol. 6 - 240 p.	25 000
78	Onestru di Zucca (Tintin) di Eleuteri Serpieri - 64 p.	15 000
79	X-Men (2) (Masterworks) autori vari - vol. 7 - 240 p.	25 000
80	Hulk (Masterworks) di Lee e Kirby - vol. 8 - 180 p.	25 000
81	Guerra Calda di Profundo - 64 p.	15 000
82	Le 3 formule del Prof. Sato II ep. (Blake e Mortimer) di Jacobs e De Moor - 48 p.	12 000
83	Vendicatori (3) (Masterworks) di Lee e Kirby - vol. 9 - 218 p.	26 000
84	L'Uomo Ragno (3) (Masterworks) di Lee e Ditko - vol. 10 - 272 p.	25 000
85	Tintin nel paese dell'oro nero (Tintin) di Hergé - 64 p.	15 000
86	Coke in zucca (Tintin) di Hergé - 64 p.	15 000
87	X-Men (3) (Masterworks) autori vari - vol. 11 - 176 p.	25 000

88 - X Men (4) (Masterworks) autori vari		
vol. 12 - 192 p.	25.000	
89 - Morbus Gravis I (Druuna) di Eleuteri Serpieri - 64 p.	15.000	
90 - L'affare Girasole (Tintin) di Hergé - 64 p.	15.000	
91 - Tintin nel Tibet (Tintin) di Hergé - 64 p.	15.000	
92 - Captain America (Masterworks) di Lee e Kirby		
vol. 13 - 240 p.	25.000	
93 - Devil (Masterworks) di Lee e Wood - vol. 14 - 256 p.	25.000	
94 - La moglie del mago di Charyn e Boucq - 72 p.	18.000	
95 - Ozone di Segura e Ortiz - 48 p.	12.000	
96 - Cuba '42 di De Angels e Brandoli - 48 p.	12.000	
97 - I gioielli della Castaflore (Tintin) di Hergé - 64 p.	15.000	
98 - Tintin e i Ploaros (Tintin) di Hergé - 64 p.	15.000	
99 - Bocca del diavolo di Charyn e Boucq - 128 p.	25.000	
100 - Myetako ed altri racconti di Toppi - 72 p.	18.000	
101 - I Fantastici Quattro (3) (Masterworks) di Lee e Kirby		
vol. 15 - 288 p.	25.000	
102 - Silver Surfer (Masterworks) di Lee e Buscema		
vol. 16 - 256 p.	25.000	
103 - Captain America (Masterworks) di Simon e Kirby		
parte prima - 240 p.	25.000	
104 - Captain America (Masterworks) di Simon e Kirby		
parte seconda - 216 p.	25.000	
105 - Silver Surfer (2) (Masterworks) di Lee e Buscema		
vol. 17 - 296 p.	25.000	
106 - Riese De Montgri (Le torri di Bois Maury) di Hermann		
48 p.	12.000	
107 - Joe Indiana di Ghermandi - 48 p.	12.000	
108 - Caruvora (Druuna) di Eleuteri Serpieri - 64 p.	15.000	
109 - Thor (Masterworks) di autori vari		
vol. 18 - 272 p.	25.000	
110 - Iron Man (Masterworks) di autori vari		
vol. 19 - 208 p.	25.000	
111 - La solomia d'oro di Moliterni e Sicomero - 64 p.	15.000	
112 - L'Uomo Ragno (4) (Masterworks) di Lee, Ditko e Romita - vol. 20 - 256 p.	25.000	
113 - Dottor Strange (Masterworks) di Lee, Ditko e Romita - vol. 21 - 256 p.	25.000	
114 - Sandman. Le origini (Serie Oro) di Gauman, Kieth e Dringenberg - 64 pp.	5.000	
115 - Death. L'alto costo della vita (Serie Oro) di Gauman, Bachalo e Klein - 96 pp.	7.000	
116 - Deadman. L'ombra di Sensel (Serie Oro) di Heller e Garcia Lopez - 96 pp.	7.000	
117 - Sandman. Le origini II (Serie Oro) di Gauman, Kieth, Dringenberg e Jones III - 128 pp.	7.000	
118 - L'anello del Nibelunghe. L'oro del Reno (Serie Oro) di Thomas e Kane - 48 pp.	4.000	
119 - L'anello del Nibelunghe. La Valchiria (Serie Oro) di Thomas e Kane - 48 pp.	4.000	

SERIE «CAPOLAVORI DISNEY» (volumi cartonati)

1 - Le grandi storie di Romano Scarpa - b/n.	Lire	40.000
2 - Le grandi storie di Giovan Battista Carpi - b/n.		40.000
3 - Le grandi storie di Luciano Bottaro - b/n.		40.000
4 - Le grandi storie di Paul Murry - b/n.		40.000
5 - Le grandi storie di Walt Kelly - b/n.		40.000
6 - Le grandi storie di Ken Hultgren - b/n.		40.000
7 - Le grandi storie di Riley Thompson - b/n.		40.000
8 - Le grandi storie di Riley Thompson (2) - b/n.		40.000
9 - Le grandi storie di Romano Scarpa (2) - b/n.		40.000
10 - Le grandi storie di Giovan Battista Carpi (2) - b/n.		40.000
11 - Le grandi storie di Romano Scarpa (3) - b/n.		40.000
12 - Le grandi storie di Giovan Battista Carpi (3) - b/n.		40.000
13 - Le grandi storie di Giorgio Cavazzano - b/n.		40.000
14 - Le grandi storie di Paul Murry (2) - b/n.		40.000
15 - Le grandi storie di Luciano Bottaro (2) - b/n.		40.000
16 - Le grandi storie di Paul Murry (3) - b/n.		40.000
17 - Le grandi storie di Giovan Battista Carpi (4) - b/n.		40.000
18 - Le grandi storie di Romano Scarpa (4) - b/n.		40.000
19 - Le grandi storie di Romano Scarpa (5) - b/n.		40.000
20 - Le grandi storie di Luciano Bottaro (3) - b/n.		40.000
21 - Le grandi storie di Romano Scarpa (6) - b/n.		40.000
22 - Le grandi storie di Bill Wright - b/n.		40.000
23 - Le grandi storie di Jack Bradbury - b/n.		40.000
24 - Le grandi storie di Bill Wright (2) - b/n.		40.000
25 - Le grandi storie di Romano Scarpa (7) - b/n.		40.000
26 - Le grandi storie di Luciano Bottaro (4) - b/n.		40.000
27 - Le grandi storie di Giovan Battista Carpi (5) - b/n.		40.000
28 - Le grandi storie di Romano Scarpa (8) - b/n.		40.000
29 - Le grandi storie di Bill Wright (3) - b/n.		40.000
30 - Le grandi storie di Jack Bradbury (2) - b/n.		40.000
31 - Le grandi storie di Paul Murry (4) - b/n.		40.000
32 - Le grandi storie di Carl Buetzner - b/n.		40.000

PERIODICI PER L'EDICOLA

COMIC ART la rivista dello spettacolo disegnato

dal n. 1 al n. 7	Lire	5.500
dal n. 8 al n. 28		4.000
dal n. 29 al n. 52		5.000
dal n. 53 al n. 64		5.500
dal n. 65 al n. 87		6.000
dal n. 88 al n. 122		7.000

numeri esauriti, disponibili soltanto in raccolta.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11

RACCOLTA COMIC ART

ciascuna raccolta contiene 3 nn.		
dal n. 1 al n. 6	Lire	6.000
dal n. 7 al n. 12		7.000
dal n. 13 al n. 28		5.000

L'ETERNAUTA i fumetti più belli del mondo

dal n. 60 al n. 70	Lire	5.000
dal n. 71 al n. 82		5.500
dal n. 83 al n. 106		6.000
dal n. 107 al n. 140		7.000

RACCOLTA L'ETERNAUTA

ciascuna raccolta contiene 3 nn. a partire dal n. 58		
dal n. 20 al n. 38	Lire	8.000

ALL AMERICAN COMICS

dal n. 1 al n. 12	Lire	5.000
dal n. 13 al n. 23		3.000
il n. 24		7.000
dal n. 25 al n. 29		3.000
dal n. 30 al n. 41		4.000
dal n. 42 al n. 51		5.000

ALL AMERICAN COMICS NUOVA SERIE

1 - L'uomo Ragno e Spiriti della Vendetta	Lire	1.800
2 - L'uomo Ragno e Spiriti della Vendetta		1.800
3 - Ghost Rider e Captain America: Fear		1.800
4 - Books of Magic: cap. III		1.900
5 - Books of Magic: cap. IV		1.900
6 - Phantom Stranger		2.900
7 - Enigma I		2.900
8 - Enigma 2		2.900

9 - Enigma 3		2.900
10 - Enigma 4		1.900
11 - Dottor Doom		2.900
12 - Kid Eternity I		1.900

RACCOLTA ALL AMERICAN COMICS

ciascuna raccolta contiene 3 nn.		
dal n. 1 al n. 4	Lire	8.000
dal n. 5 al n. 8 (solo numeri Marvel)		4.000
(dal n. 9 ciascuna raccolta contiene 2 nn.)		
dal n. 9 al n. 10 (solo numeri DC)		2.500

HORROR

dal n. 1 al n. 13	Lire	3.000
-------------------	------	-------

RACCOLTA HORROR

ciascuna raccolta contiene 4 nn.		
dal n. 1 al n. 4	Lire	3.000

DC PRESENTS

(dal n. 6 la testata diventa DC PRESENTA)		
dal n. 1 al n. 8	Lire	4.000
dal n. 9 al n. 9		5.000
dal n. 10 al n. 13		7.000

MARVEL COLLECTION

1 - Defenders nn. 61/68 - 160 p.	Lire	10.000
2 - Ghost Rider nn. 37/44 - 160 p.		10.000
3 - Iron Fist nn. 1/7 - 144 p.		10.000
4 - Iron Fist nn. 8/15 - 160 p.		10.000
5 - Ghost Rider nn. 45/51 - 160 p.		10.000
6 - Quasar nn. 11/18 - 180 p.		10.000
7 - Ghost Rider nn. 52/58 - 160 p.		10.000

CONAN LA SPADA SELVAGGIA (B/W)

(dal n. 1 al n. 26 la testata era CONAN IL BARBARO)		
dal n. 1 al n. 42	Lire	2.000
dal n. 43 al n. 71		2.500
dal n. 74 al n. 85		5.000

ad eccezione dei seguenti numeri speciali:

n. 80, 87	Lire	5.000
nn. 45, 57, 64, 65, 68, 69, 72, 73, 80, 81, 86, 88		7.000

numeri esauriti, disponibili solo in raccolta.

5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 17, 21

RACCOLTA CONAN LA SPADA SELVAGGIA

ciascuna raccolta contiene 2 nn.		
dal n. 1 al n. 15	Lire	2.000
dal n. 16 al n. 34		2.500

CONAN IL BARBARO (COLORE)

dal n. 1 al n. 15	Lire	2.000
dal n. 16 al n. 46		2.500
dal n. 47 al n. 58		5.000

ad eccezione dei seguenti numeri speciali:

nn. 18, 30, 32, 42, 53, 54, 59	Lire	7.000
--------------------------------	------	-------

RACCOLTA CONAN COLORE

ciascuna raccolta contiene 4 nn.		
dal n. 1 al n. 8	Lire	5.000

ALBI VARI DI CONAN (formato Graphic Novel)

Childi rossi (supplemento ad AAC n. 11).	Lire	5.000
Conan il saccheggiatore (supplemento a Conan il Barbaro n. 29).		5.000

CONAN SAGA

dal n. 1 al n. 4...	Lire	7.000
---------------------	------	-------

BEST COMICS

1 - Marada la Lupe.	Lire	8.000
2 - Il teschio di Set (Conan).		8.000
3 - Hooky (L'uomo Ragno).		5.000
4 - Relatività (Jeremy Brood).		8.000
5 - Quattro casi improbabili (Martin Mystère).		5.000
6 - Il corno di Asolo (Conan).		5.000
7 - Figli di un mondo mutante.		5.000
8 - Den.		7.000
9 - Conan il vagabondo.		5.000
10 - Den. Elementi.		7.000
11 - Burton & Cyb.		5.000
12 - Druuna.		5.000
13 - I predatori venuti dal tempo (Conan).		5.000
14 - Den. Figli del fuoco.		7.000
15 - Burton & Cyb.		5.000
16 - Morbus Gravis I (Druuna).		5.000
17 - Zona X.		5.000
18 - Nick Rider.		5.000
19 - Kull. Le valle delle ombre.		5.000
20 - La regina strega di Achéron (Conan).		8.000
21 - Conan il Barbaro.		5.000
22 - Roy Mann.		10.000
23 - Il grande potere del Chinkel.		7.000
24 - Nalhan Never.		5.000
25 - L'Eternauta 1° parte.		7.000
26 - L'Eternauta 2° parte.		7.000
27 - Sogni di bambini 1° parte.		7.000
28 - Sogni di bambini 2° parte.		7.000
29 - Il segreto di Aurelia.		5.000
30 - Cinder & Aste.		7.000
31 - Anastasia Brown.		7.000
32 - Time®.		8.000
33 - Martin Mystère.		5.000
34 - I giardini di Edena (il mondo di Edena).		5.000

BEST COMICS SUPPLEMENTI

Mandrake tavole domenicali n. 1 - 4 col. - 96 p.	Lire	7.000
Phantom tavole domenicali n. 1 - 4 col. - 96 p.		7.000
Brick Bradford tavole domenicali n. 1 - 4 col. - 64 p.		5.000
Dylan Dog: Gli Inquilini arcani - 4 col. - 64 p.		5.000

BEST COMICS MANDRAKE

tavole domenicali n. 2 - 4 col. - 112 p.	Lire	8.000
tavole domenicali n. 3 - 4 col. - 96 p.		7.000
tavole domenicali n. 4 - 4 col. - 96 p.		7.000

BEST COMICS PHANTOM

tavole domenicali n. 2 - 4 col. - 96 p.	Lire	7.000
tavole domenicali n. 3 - 4 col. - 96 p.		7.000
tavole domenicali n. 4 - 4 col. - 96 p.		7.000

BEST COMICS BRICK BRADFORD

tavole domenicali n. 2 - 4 col. - 64 p.	Lire	5.000
tavole domenicali n. 3 - 4 col. - 64 p.		5.000
tavole domenicali n. 4 - 4 col. - 72 p.		5.000

BEST COMICS FLASH GORDON

strisce giornaliere n. 1 - b/n - 128 p.	Lire	7.000
---	------	-------

MANDRAKE

dal n. 1 al n. 17	Lire	2.500
nn. 20, 24, 28, 29, 30, 31, 35, 37.		2.500
nn. 25, 27, 32, 33, 34, 36, 38, 39, 40		3.000
nn. 18, 19, 21, 22.		4.000
nn. 23		5.000

RACCOLTA MANDRAKE

dal n. 1 al n. 2 (contiene 3 nn.)	Lire	3.000
dal n. 3 al n. 5 (contiene 2 nn.)		2.000

SALGARI

dal n. 1 al n. 3	Lire	3.000
n. 4.		2.500
n. 5		2.000

RACCOLTA SALGARI

i pirati della Malesia (contiene i nn. 1, 2, 3, 4, 5)	Lire	5.000
---	------	-------

PHANTOM

dal n. 1 al n. 12	Lire	2.500
nn. 19, 20, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39.		2.500
nn. 13, 14, 28, 27, 28, 29, 30, 37, 40.		3.000
nn. 15, 17, 21, 22, 26.		4.000
nn. 16, 18, 23, 24.		5.000

RACCOLTA PHANTOM

dal n. 1 al n. 2 (contiene 3 nn.)	Lire	3.000
dal n. 3 al n. 5 (contiene 2 nn.)		2.000

RIP KIRBY di Alex Raymond

nn. 1, 4.	Lire	5.000
nn. 2, 3, 5, 6.		4.000
nn. 7, 8, 9, 10, 11.		3.000
n. 12.		7.000

RACCOLTA RIP KIRBY

ciascuna raccolta contiene 2 nn.		
dal n. 1 al n. 2.	Lire	3.000
n. 3		1.500

FLASH GORDON di Alex Raymond

1 - Il rezzo del dottor Zarkov	Lire	5.000
2 - Il Torneo di Mondo		5.000
3 - Re Gordon		5.000
4 - Re Gordon contro Ming.		5.000
5 - Il mare del mistero		5.000
6 - Verso l'ignoto.		5.000
7 - Il re della foresta		5.000
8 - La sotta degli straccioni		5.000

TEODORO

dal n. 1 al n. 10.	Lire	3.000
--------------------	------	-------

RACCOLTA TEODORO

ciascuna raccolta contiene 5

Sul numero di ottobre de "L'Eternauta" è apparso un articolo intitolato **Vita e metamorfosi della rivista Asimov**, in cui Gianfranco de Turris esprime alcune opinioni sull'esperienza italiana della "Isaac Asimov's Science Fiction Magazine", soffermandosi sulle recenti edizioni Telemaco e Phoenix. Ebbene, troviamo che in questa particolare circostanza de Turris abbia esagerato in sarcasmi e autoincensamenti, affermando – in estrema sintesi – che la buona qualità editoriale dell'ultima "Asimov" italiana sia, in buona parte, merito del suo lavoro di curatore per la casa editrice Fanucci negli anni 1972/81. Ora, pensare di avere il copyright su di un elementare diritto del lettore quale è la buona qualità del prodotto (in anni in cui, per altro, operavano curatori altrettanto impegnati, vedi Riccardo Valla) è un po' come pretendere di aver inventato la ruota. Ma ancor più sorprendente è che de Turris invochi diritti di paternità sul gruppo dei curatori Phoenix, formato – per usare parole sue – «...da appassionati tutti di **sinistra**». In questa Seconda Repubblica, che alcuni vogliono rendere amnesiaca e senza Storia, de Turris tenta di confrontare i percorsi di un'intera area culturale, giovanile e non, di segno

neoradicale, con quelli di un singolo giornalista,

viepiù di destra. Semmai, il confronto andrebbe fatto con un'intera area culturale antagonista, che porta da Evola alla Nouvelle Droite e a Marco Tarchi.

Ma de Turris non si limita a questo. Celebrando in tutto l'articolo la propria lungimiranza, rimarca il fatto che negli anni settanta egli sostenesse idee che i giovani collaboratori "di sinistra" della IASFM scoprono adesso come novità assolute. Un esempio del suo stile: «fa sorridere e pensare a come giri la ruota della Storia e come il Destino si prenda le sue brave rivincite, facendosi beffa anche di chi, probabilmente, non se ne rende conto». O ancora: «Ci sono voluti - ahimè - vent'anni, ma queste cose anche i fantascientisti di idee **progressiste** l'hanno finalmente compreso».

Questa retorica saccente, da professore di liceo, è piuttosto fastidiosa per noi, che studenti da anni più non siamo. Ma ancor più fastidiosa è l'insistenza con cui si fa riferimento alla provenienza amatoriale del gruppo dei collaboratori, benché quelli citati (Brancato, Brolli, Fabozzi, Mammoliti) siano da anni professionisti nel campo dell'informazione, dell'editoria, della ricerca. Ma scorretto e inelegante è anche il commento fatto da de Turris ad alcune citazioni tratte da un articolo apparso sulla IASFM del maggio novantatré: «anche qui ci sono voluti vent'anni per cui, abbandonati Marx ed i filosofi francofortesi, si riscoprissero – tanto per cominciare – Michel Maffesoli e Mircea Eliade (poi chissà?). Ci si sono messi in tre, Sergio Brancato,

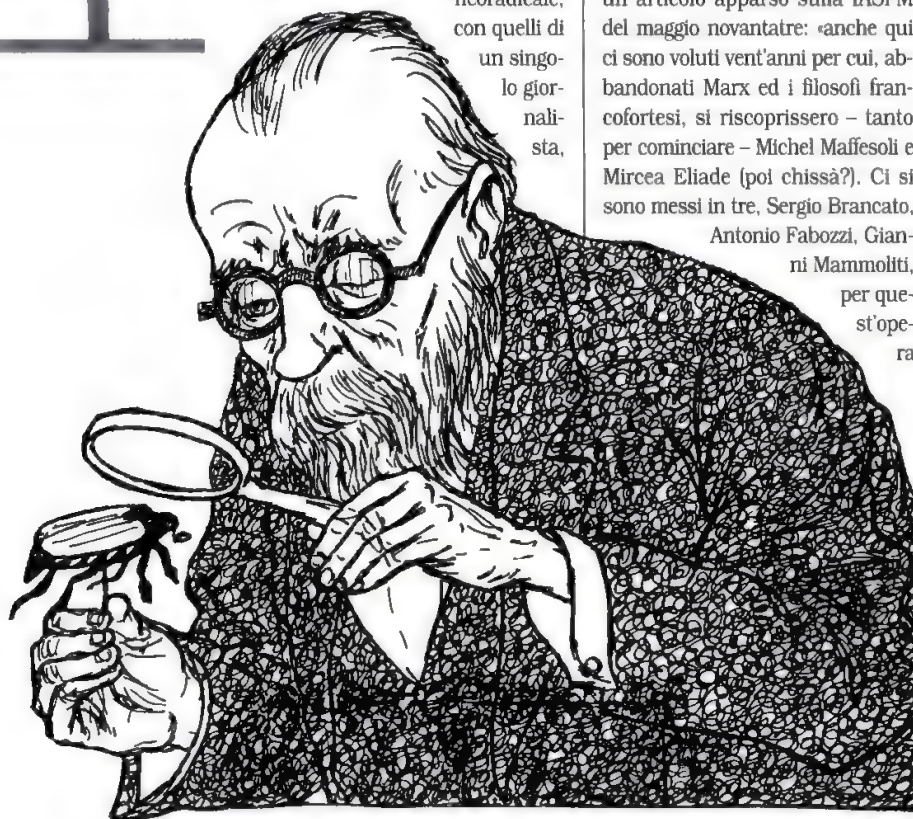
Antonio Fabozzi, Gianni Mammoliti, per quest'opera

di "revisionismo" a dire negli anni novanta quello che – tra reazioni scomposte e isteriche – dicevamo io e Fusco negli anni settanta».

Personalmente non abbiamo mai riservato reazioni scomposte e isteriche alle opinioni di de Turris, limitandoci – quando occorreva – a non condividerle. E non le condividiamo neanche stavolta.

Perché, ad esempio, de Turris "dimentica" di riportare quei passaggi del nostro articolo in cui si rimarca la natura laica assegnata all'idea di trascendenza fantascientifica. Concetti che riguardano più i territori dell'antropologia culturale e dell'epistemologia che quelli di certo esoterismo d'accatto, sovente in voga negli ambienti della destra vecchia e nuova.

Idee che non abbiamo preso da de Turris e Fusco ma acquisito lungo diverse e parallele strade di ricerca personale, facendo piuttosto riferimento ad intellettuali quali Alberto Abruzzese, Mario Perniola, Massimo Cacciari, Giorgio Agamben, Carlo Formenti (per limitarci ad alcuni italiani contemporanei). Né abbiamo abbandonato Marx, che continuiamo a ritenere più importante di, che so, un Evola nella storia del pensiero umano, mentre alla scuola di Francoforte abbiamo sempre preferito l'efficacia di Benjamin o Kracauer. Fin dalle prime esperienze "amatoriali" (ironicamente bollate da de Turris, che tuttavia continua a bazzicare ben più di noi i circuiti amatoriali) snobbavamo l'ortodossia marxista e qualsiasi altro paraocchi ideologico. Abbiamo proseguito i nostri studi senza rinnegare ciò che avevamo sostenuto in altre sedi: potremmo citare saggi apparsi su Alfabetà, Gulliver, Il Manifesto, in volumi miscellanei e ricerche, prefazioni etc., per provare la linearità, senza le furbizie che de Turris adombra, di un percorso cominciato nel 1978. Insomma, non siamo davvero i figli di de Turris, e nemmeno parenti alla lontana. Non diciamo affatto le stesse cose. Non definiremmo mai il cyberpunk una "moda" e non cercheremmo mai di annetterci esperienze e individualità diverse dalle nostre. La polemica tra l'analisi "di destra" e "di sinistra" della fantascienza o della fantasy era già vecchia quattordici anni fa, quando difendemmo autori come Lovecraft



e Howard da critiche rozzamente ideologiche.

Ora de Turrìs la rispolvera. Come qualcun altro, più in alto di lui, ha rispolverato la defunta categoria dell'anticomunismo e del "pericolo rosso".

**Sergio Brancati
e Gianni Mammoliti**

Lasciamo la parola per la risposta direttamente a Gianfranco de Turrìs.

Com'è strano il mondo! È la prima volta in tanti anni che ricevo una lettera indignata e offesa per aver parlato bene di chi mi replica. Non si finisce mai di imparare. Scusate tanto: non capisco soprattutto le conclusioni. Forse Brancati e Mammoliti (Fabozzi non so) avrebbero preferito che avessi parlato male di loro? Credo che sia proprio così: meglio che il "destro" de Turrìs parli male del "sinistro" terzetto, che non ciò che ha fatto: accostare la sua "destra" alla loro "sinistrà", neanche alla lontana! Eppure gli scriventi non son quelli che se la prendono con me perché - secondo loro - avrei "rispolverato" la "polemica fra analisi di destra e di sinistra" della fantascienza? Addirittura paragonandomi con chi «sta più in alto di me (il Padreterno)?».

Nella loro giovanile (e forse infantile) foga non si sono accorti che quanto ho scritto aveva una intenzione del tutto opposta: superare una buona volta certe cose, certi anatemi, certi steccati. Notavo come i fantascientisti "progressisti", o "di sinistra" che dir si voglia, finalmente affermano cose che mai avrebbero affermato vent'anni fa, quando soltanto io e Fusco le scrivevamo (a proposito della **fantasy**, di **Austounding**, di una certa interpretazione "trascendente" della fantascienza).

Non è un superamento di vecchie contrapposizioni questo? Non lo dovevo sottolineare, finalmente? Mah! Il risultato è che invece il discorso è stato spostato su un altro piano, quello "politico" appunto, da me accuratamente evitato. Mi dispiace. Mi dispiace soprattutto per Mammoliti, che è un collega, che mi ha inviato in esame dei suoi ponderosi dattiloscritti (quindi si fida del mio parere) e che avrebbe potuto semplicemente sollevare il telefono interno per ave-

re qualche eventuale chiarimento o spiegazione. Ha invece preferito ricorrere ad una serie di termini - «sarcasmi», «autoincensamenti», «retorica saccente da professore di liceo», «inelegante» ecc. - che si possono facilmente ritorcere contro gli autori di una lettera che è esattamente così. Peccato. Evidentemente non mi conoscono bene. Io ho osservato dei fatti e tratto delle conclusioni. Comunque:

1) Non ho alcun copyright e già sapevo che certa influenza sarebbe stata «negata» (l'ho scritto). L'amico Valla non c'entra: non ha fatto per la Nord il lavoro fatto da me per Fanucci in tutti quei particolari messi in evidenza nel mio articolo e che avevo rintracciati sulla rivista. Mi fa piacere essere imitato, ma mi si contesta di rivendicare certe priorità;

2) Non ho mai usato il termine «giovanile»;

3) Ho fatto riferimento a me stesso e non ad una intera «area culturale» non per egocentrismo, ma solo perché all'interno di quell'area per lungo tempo sono stato l'unico ad occuparmi di certi argomenti;

4) Non mi sembra di aver scritto che il cyberpunk sia una «moda» ma che viene trattato come una moda: l'ho paragonato alla New Wave per pregi e difetti;

5) È indubbio - il discorso ora generale - che molti dei collaboratori della rivista provengano dal mondo «amatoriale», non è mica offensivo! Passare al "professionismo" è un salto di qualità e l'ho notato. Non ho fatto alcun riferimento agli autori del pezzo: perché adontarsi?

6) Non ho annoverato questi ultimi fra coloro che avevano «reazioni scomposte e isteriche» di fronte a quel che io scrivevo a suo tempo. E allora perché prendersela?

Conclusione. Il nocciolo della questione sta nell'accostamento che ho fatto tra le mie idee e quelle del terzetto di autori. Perché sarebbe «inelegante»? Scusate colleghi (o vi offendetevi se vi chiamo così?) non ho scritto che vi siete ispirati o siete stati influenzati dagli stessi autori cui io faccio riferimento, né ho pensato di annettermi «esperienze e individualità diverse» (figuriamoci!). Ho notato che siete pervenuti alle stesse identiche conclusioni mie, ma dopo vent'anni, anche se voi chiamate la vostra «trascendenza laica» (sic!), mentre io credevo che esistesse

se solo la trascendenza senza aggettivi... Il che - scusate - mi sembrava ben diverso da quanto di voi letto a firma congiunta o separata su **Alfabeta**, **Il Manifesto**, **Letteratura Italiana**. Avrò sbagliato, ho un'altra forma mentis, avete ragione, è tutto coerentissimo!

Comunque giunge con quattro lustri di ritardo... E il fatto che siate giunti per altre vie (antropologia, epistemologica) non può che darmi ancora più ragione e soddisfazione: evidentemente l'interpretazione giusta era proprio quella, quella della «trascendenza», dato che nel 1994 è così finalmente anche per voi... Grazie cari colleghi: la «scienza» è giunta dove era già giunto l'esoterismo d'accatto! Era ora. Né «figli» né «parenti», certo, ci mancherebbe altro, ne inorridirei. Forse però figliastri e nipotastri, sì. Non sappia la Sinistra quel che ha già fatto la Destra vent'anni prima!

Gianfranco de Turrìs

Carissimo Eternauta, sono una ragazza di ventidue anni e leggo un po' tutti i fumetti che escono in edicola. Come faccio? Spendo, spendo, spendo!

Certo, alcuni me li faccio prestare, ma non so resistere a farli miei, ad esercitare su di loro un possesso, e così acquisto anche quelli che ho già letto per stiparli nella mia ingolfatissima fumettoteca.

Divoro soprattutto i fumetti giapponesi, anche se devo ammettere che molti di questi sono disegnati male e scritti peggio, ma per me leggere un manga è come calarmi in un altro mondo, un universo nell'universo, e raddoppio così la mia capacità di sognare. Leggo anche "L'Eternauta", e volevo dirvi che il pregio maggiore della vostra rivista (forse costa un po' troppo, ma quello è un altro discorso...) è che dura nel tempo. Mi spiego meglio. Mi è recentemente capitato tra le mani un numero vecchio, mi pare l'ottantasette, e ho iniziato a rileggerlo, sia i fumetti che gli articoli, scoprendo con somma gioia che né gli uni né gli altri erano invecchiati più di tanto, in virtù di un'ottima qualità media del prodotto. I miei cento e passa numeri de "L'Eternauta", quindi, valgono doppio e occupano la metà dello spazio: mica male!

Francesca Borromeo

Cara Francesca, il tuo "Elogio della durata" ci fa immensamente piacere perché confezionare una rivista mensile come "L'Eternauta" è ogni volta un parto difficile e doloroso, anche se poi i singoli neonati sono sempre belli e in salute (ogni scarrafone...), e sapere che ci sono lettori che ci gratificano con una "rilettura" ci entusiasma davvero! I fumetti giapponesi hanno ormai convinto anche i critici più scettici: certamente, nel Sol Levante come dappertutto, esistono produzioni di ottimo livello e altre decisamente più scarse. La nostra casa editrice ha assaggiato una pietanza prelibata con l'opera di Otomo "Sogni di bambini" e non è esclusa un'altra nostra incursione nel mondo dei manga. Ciao.

Caro Eternauta, sono un veterano delle fiere del fumetto, decorato con i galloni di dodici edizioni di Lucca, cinque di Treviso, quattro di Milano e un'infinità di mostre minori.

Volevo farti i complimenti per EXPOCARTOON, sei stato in gamba: sì, a portarci tutta quella gente e a trascinarci editori e librai da tutto il mondo, ma penso che potresti fare qualcosa di più a livello di autori ospiti.

Dopo la chicca di Frank Miller della passata edizione e l'ottimo e storico Wood dello scorso novembre, mi aspetto un'offerta più variata e massiccia nell'edizione di maggio, perché per noi appassionati, il confronto con l'autore è sempre il momento più emozionante.

Walter Parisini

Caro Walter, ci stiamo interessando anche in questo senso per fornirvi un servizio ancora più completo e interessante.

Molti autori, in realtà, erano presenti; tutto sta a cercare di organizzare un punto d'incontro, a creare una tradizione per rinsaldare il rapporto tra gli appassionati i protagonisti del mondo del fumetto. Le case editrici, poi, visto il buon successo di pubblico e, conseguentemente, di incassi, sapranno senz'altro organizzarsi per far sbarcare le vedette d'Oltreoceano che tanto infiammano i cuori dei lettori, e vedrai che già nell'edizione di Maggio ci saranno delle grandi sorprese.

L'Eternauta

Il ritorno della saga

di Gianfranco de Turris

Gyorgy Lukàcs è l'intellettuale marxista ungherese che con *La distruzione della ragione*, tradotto in italiano da Einaudi nel 1959 e più volte ristampato, dettò quelle "tavole della legge" con cui distinguere, accettare o respingere, romanzieri, poeti e uomini di cultura in base alle codificazioni del materialismo storico: di qua i seguaci della ragione, i "progressisti"; di là gli irrazionalisti, reazionari e fascisti.

Una delle tesi di Lukàcs,

mutuata da Hegel, era che la narrazione epica tradizionale nell'epoca moderna si era trasformata nel romanzo (borghese, popolare ect.). Lo schema era marxista, ma stranamente ricorda un'altra teoria - con presupposti, motivazioni e conseguenze ovviamente del tutto opposte: ed è quella di storici delle religioni come Eliade e Zimmer, e di scrittori tradizionali come Guénon, Evola e Coomaraswamy, secondo i quali c'è stato senza dubbio un passaggio dalle narrazioni mitiche ed epiche delle origini sino al romanzo moderno, ma poiché il nucleo è essenzialmente "spirituale", ancora oggi esso può venire rintracciato nelle composizioni letterarie contemporanee, addirittura nelle sue forme più commerciali. Questa trasmutazione di "valori" si è verificata nei secoli attraverso varie "forme": la leggenda, l'epopea, la saga, la favola, il folklore. Nei romanzi cavallereschi medievali sino agli attuali romanzi *fantasy*, dalle storie popolari ad alcuni importanti romanzi contemporanei, come possono essere *Moby Dick* e *L'Ulisse*, si possono rintracciare simboli e miti che il trascorrere degli anni ha modificato ma non sostanzialmente intaccato, semplicemente adattato al tempo in cui si esprimono. Attraverso quei trasbordi ideologici inavvertiti di cui sembra ormai caratterizzata questa fine di millennio, ecco che un critico "progressista", docente di letteratura comparata, Franco Moretti, fratello del più noto Nanni, il regista, in un suo libro recentissimo, appena edito da Einaudi (una specie di nemesi storica, dunque), afferma - guar-

da un po' - che l'epica non è affatto morta nel mondo moderno, come dicevano Lukàcs e gli intellettuali marxisti con lui, ma esiste in quelle che Moretti definisce (pur imperfette per la loro complessità) «opere mondo», cioè opere letterarie polifoniche, che hanno una dimensione sovranazionale, al cui centro c'è un eroe epico dai caratteri universali. Tra esse il *Faust*, *L'Anello del Nibelungo*, *Moby Dick*, i *Cantos*, *Cento anni di solitudine*....

E così, inopinatamente, troviamo rivalutata l'epopea "da sinistra"; non solo: addirittura la funzione mitica della narrativa, come ha specificato Moretti in una intervista al *Corriere della Sera*: il mito (come dire l'irrazionalità) inteso a mo' di *deus ex machina* in quanto «cerca di dipanare, di conciliare, di proporre soluzioni che sfuggono alla politica, all'economia, alle religioni, alla psicologia, alle scienze sociali».

In questo fervoroso clima di ripudi

di cattivi maestri, non c'è da meravigliarsi che qualche intelligente e coraggioso editore sia intenzionato a riscoprire e riproporre sistematicamente la saga, una delle tappe attraverso le quali, secondo Eliade e gli altri autori citati, si è passati dal mito sacro e fondante delle origini, all'odierno romanzo.

Saga non vuol dire altro che narrazione, racconto, ma essa si riferisce di solito ad una narrazione di storie complessive (famiglie, popoli, nazioni) in cui si mescolano sacro e profano, storia e leggenda, realtà e fantasia, religione e magia. Nacque e si sviluppò nei paesi nordici, precisamente in Islanda

intorno al XII secolo e venne tenuta in altissima considerazione da un Borges e un Tolkien, che ad essa in più riprese fecero riferimento ed attinsero.

Due saghe islandesi che narrano avvenimenti del IX secolo sono adesso pubblicate dalla Iperborea di Milano, grazie ai docenti del Dipartimento di Scienze Filologiche dell'Università di Trento, una vera fucina di talenti (mi si consenta l'entusiasmo) che ha anche contribuito all'eccezionale livello della "Biblioteca medievale" della Pratiche Editrice di Parma. Non meno eccezionale è di per sé Iperborea fondata da Emilia Lodigiani, autrice di un ottimo *Invito alla lettura di Tolkien* (Mursia, 1982) che sotto il simbolico motto "dal Nord la Luce", sta da qualche anno riscoprendo sistematicamente gli autori dell'Europa Settentrionale (Danimarca, Svezia, Norvegia), poi allargando l'orizzonte all'Olanda, Finlandia e Islanda. Una miniera inedita, sia realistica sia fantastica. Estendendo le ricerche sempre più indietro nel tempo è adesso la volta delle saghe, create sette secoli fa, ma il cui fascino resta intatto.

Saga di Ragnarr, a cura di Marcello Meli (pp.140, Lire 18.000) e *Saga di Oddr l'arciere*, a cura di Fulvio Ferrari (pp.166, Lire 18.000) devono essere intese, come scrive giustamente quest'ultimo, «come possibili porte a un mondo ormai irriducibilmente "altro", dove sarebbe errato tentare di «sovrapporre al testo moderno griglie di lettura che risulterebbero evidentemente anacronistiche».

Avviso non inutile dato che non è stata sino a l'altro ieri infrequente l'interpretazione "ideologica" lontano o lontanissimo, i cui "valori" so-

no stati giudicati con il metro di quelli odierni, magari quelli dell'Occidente "moderno" e "democratico": da qui la condanna senza appello di usi, costumi, morali e leggi, ad esempio, del Medioevo.

Gli stessi ignoti autori che misero

per iscritto le tradizioni orali del loro passato storico-mitico ed eroico li vedevano collocati "nel tempo antico" dopo la "frattura" con esso avvenuta intorno all'anno 1000 a causa della conversione al cristianesimo: in base a ciò muta la concezione del tempo ed il procedere della storia. È esattamente quel **in illo tempore** di cui parla Mircea Eliade per riferirsi all'epoca sacra e originaria degli dèi e degli eroi. Il "tempo antico" degli islandesi, e in genere degli scandinavi, funziona quasi come una calamita ed attira verso di sé «elementi eterogenei provenienti da epoche diverse che si uniscono a formare un mondo mai esistito nella storia "vera", ma sicuramente nell'immaginazione della storia che condivideva chi ha composto e messo per iscritto le saghe» (F.Ferrari), in pratica «una rilettura leggendaria degli avvenimenti storici» del IX secolo (M.Meli), in cui «è essenziale tenerlo presente - non c'è praticamente soluzione di continuità fra evento storico ed evento fantastico, realtà e magia: gli elementi fiabeschi (sia popolari che colti), gli esseri mitici (ad esempio i **troll** o gli uomini-albero che si ritroveranno poi ne **Il Signore degli Anelli** di Tolkien), i fenomeni magici (il serpente che si trasforma in drago, la foresta che cammina, la veste che rende invulnerabili nella **Saga di Ragnar**; frecce incanta-



te, ancora una veste che rende invulnerabili, la magia naturale che domina gli elementi nella **Saga di Oddr** non hanno bisogno di spiegazioni o di giustificazioni, perché sono connaturali a quel "tempo antico". Le due storie, ottimamente rese in italiano dai curatori con una sensibilità moderna che non rinnega il sapore di mille anni fa, in fondo non son altro che la narrazione di un destino che si deve ineluttabilmente compiere, nonostante il tentativo di non crederci o di sottrarsi ad esso, quasi in una concezione cristiana che deve ancora moltissimo all'idea pagana di Fato:

la conquista della gloria e l'immortalità del proprio nome e del proprio casato, per Ragnar; l'attuazione di tutti i particolari della propria vita di battaglia e conquiste pensando di agire autonomamente e invece attuare il destino profetizzato proprio nella sua conclusione, per Oddr.

Che epopea, saga, epica abbiano

non solo influenzato inconsapevolmente la moderna narrativa di **fantasy** ed **eroic fantasy**, ma in essa abbiano trasfuso modi, maniere,

valori e simboli, sta a dimostrarlo **La saga di Hrolf Kraki** di Paul Anderson (pp.286, Lire 6.000) con cui, dopo sei anni, chiude la sua pubblicazione la collana **Urania Fantasy** della Mondadori. Un vero peccato, anche se non tutte le 76 scelte effettuate erano pienamente giustificate: perlomeno così ha avuto il suo "canto del cigno", anche perché il romanzo che è un piccolo capolavoro, ha dovuto attendere ben 21 anni per avere la sua versione italiana!

Di poco inferiore all'ineguagliabile **La spada spezzata** (edito dal sottoscritto nella metà degli anni settanta e che attende ancora una degna riedizione), **La saga di Hrolf Kraki** è la riscrittura moderna, ma con l'ottica del medioevo nordico, della sua morale non certo "umanitaria", dei suoi valori etici e guerreschi, di una saga danese che, come le due precedenti, ha una origine a metà tra lo storico ed il leggendario (tra i riferimenti comuni le opere di Saxo Grammaticus e Snorri Sturluson). Anderson si fa un punto d'onore nel «cercare di riflettere completamente lo spirito della saga» che non è cristiano ma pagano (il suo eroe agisce nel VI secolo), e quindi i suoi punti di riferimento sono assai diversi dai nostri.

Anderson, che è un americano di origini danesi, riesce perfettamente a ricreare lo spirito dei suoi antenati, a - come afferma - «raccontare un mito», immergendosi totalmente in esso. E immergendo anche noi. A conferma di quella sua vocazione di "bardo moderno" (come lo definì anni fa Adolfo Morganti in un suo saggio) che unico possiede tra gli scrittori contemporanei di **heroic fantasy** e **scienze fiction**.

IN PRINCIPIO ERA "XENOMORPH", MA ORA È "SYSTEM SHOCK"

di Roberto Genovesi

Tutto cominciò con Pandora. No, non quella del vaso. Pandora la software house del gruppo Interceptor che nel 1989 realizzò in versione Amiga il primo clone fantascientifico di "Dungeons & Dragons".

Nei panni di un malcapitato tecnico solitario il giocatore doveva riparare una miniera spaziale infestata da mutanti e alieni. La grafica, per quei tempi, era accattivante e il sistema di gioco rapido da apprendere e coinvolgente. Da allora di acqua sotto i ponti ne è passata davvero tanta così come di silicio nei chips. I computer Amiga hanno gradatamente lasciato il passo ai PC e compatibili ed i programmatori si sono trovati di fronte nuove ed insperate possibilità. Così "Xenomorph" è stato ben presto dimenticato e al suo posto sono soliti sugli schermi i giochi in soggettiva fantasy come lo splendido "Ultima Underworld". Oggi la Origin tenta di nuovo la strada della fantascienza. Prendete la tecnica dei giochi in soggettiva, un pizzico di "Dungeon Master", una dose abbondante di "Doom" e aggiungete due cucchiaini di furbizia e intelligenza tattica ed avrete il capolavoro: "System Shock". Grafica superba, atmosfera ineguagliabile, un sistema di gioco immediato ma dettagliatissimo, musiche azzeccate e una trama complessa quanto ragionata fanno di "System Shock" il gioco dell'anno. L'unico difetto di questo capolavoro della Origin è la necessità di almeno una CPU 486 DX per funzionare discretamente ad una velocità accettabile e di 8 mega di memoria ram per partire. Per il resto solo elogi. In "System Shock" il giocatore si trova nei panni di un hacker che, in cambio

della libertà dopo essere stato pizzicato mentre tentava di introdursi in un sistema segreto, viene ingaggiato per scardinare le difese di un megacomputer che tiene sotto scacco la stazione orbitante Citadel. Otto piani di difese e telecamere più orde di robot, mutati e mutanti contro un uomo solo che deve riuscire a disattivare il sistema di controllo centrale per riportare la situazione

alla normalità. In 30 mega di memoria su disco rigido troverete davvero di tutto con la possibilità di manovrare il personaggio in una infinità di modi. Il giocatore può infatti camminare e correre eretto nonché saltare ma anche camminare carponi, supino e arrampicarsi, rotolare di fianco, spostarsi di lato per schivare colpi o nascondersi, guardare in alto e in basso, a destra e a sinistra ma

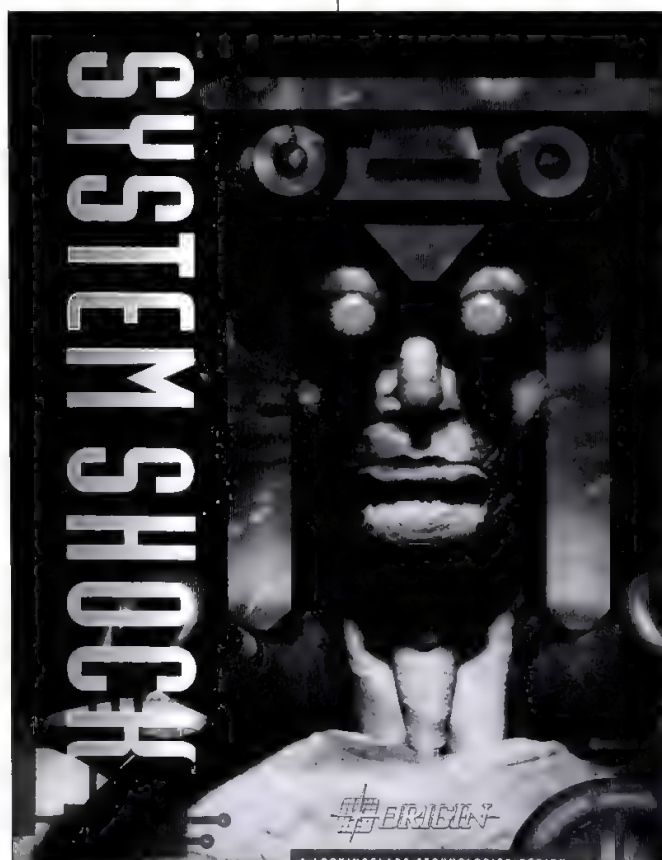
anche in diagonale e può muovere la testa in qualunque posizione si trovi. Un sistema di gioco in soggettiva assolutamente completo insomma che con il tempo la Origin potrebbe provare a modificare solo in quanto a risoluzione grafica e velocità. L'interfaccia, per quanto complessa, è di facile uso e fornisce un tutorial iniziale molto comprensibile. Esiste la possibilità di giocare anche a tutto schermo per chi si senta sicuro di aver capito alla perfezione ogni comando. "System Shock" non è uno spara e fuggi stile "Doom" ma ne conserva le caratteristiche migliori. Non troverete solo mostri da uccidere ma anche difficili enigmi da risolvere e sistemi circuitati da riattivare. Insomma dovrete lavorare sodo e non vi basterà premere i tasti del mouse il più velocemente possibile per andare avanti. "System Shock" è un gioco intelligente che si colloca nella scia di "Ultima Underworld" per la complessità ma in quella di "Doom" per il divertimento. Per ora il mercato non offre di meglio.

NOVITÀ: ARRIVA DOOM II

Va subito detto che chi si aspettava fuoco e fiamme da "Doom II" resterà piuttosto deluso. La seconda puntata del capolavoro della ID Soft non migliora il sistema di gioco né la grafica ma si limita a creare itinerari più lunghi e complessi e ad aumentare il numero e le caratteristiche dei nemici da affrontare. Sotto l'aspetto della novità dunque "Doom II" non riserva sorprese. Piacevole resta invece il gioco che ha perfezionato la possibilità della competizione in rete con più giocatori ed ora è acquistabile anche in versione CD. Ad essere sinceri ci aveva sorpreso più favorevolmente la versione alla Alien del primo "Doom" anche dal punto di vista grafico. Se vorranno ancora dettare legge sul mercato i programmatori della ID dovranno escogitare qualcosa di davvero innovativo per le prossime puntate di "Doom" altrimenti difficilmente otterranno il successo avuto dai primi due capitoli della saga. "System Shock" docet.

BOX: JP 50 E CON OLIVETTI SI STAMPA ANCHE IN AUTO

Siete giornalisti, saggisti, scrittori, vi spostate frequentemente in auto ma



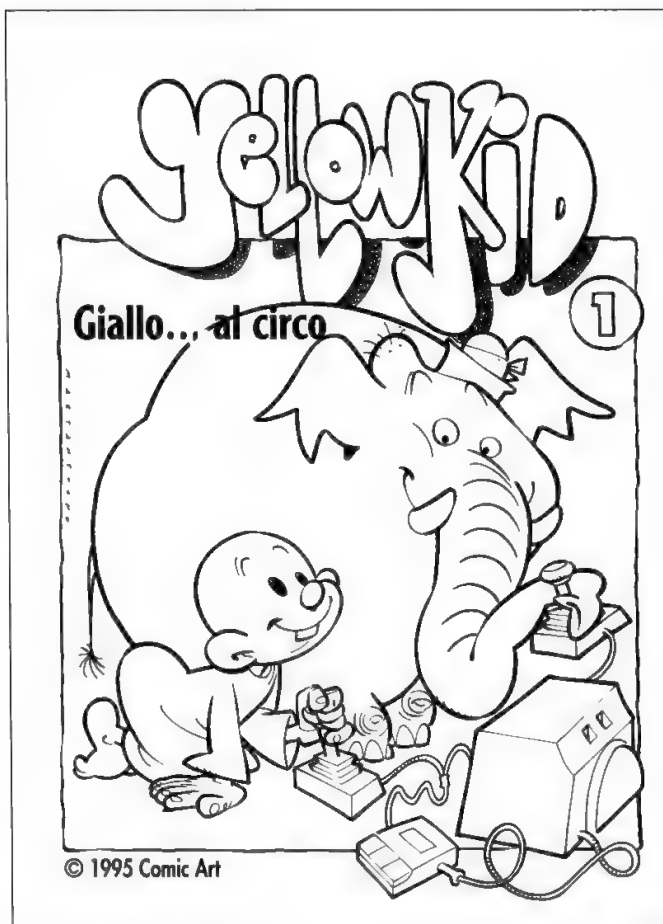
non potete abbandonare nemmeno per un minuto la vostra attività lavorativa? Allora è nata la stampante che fa per voi. Si tratta del nuovo modello JP 50 della Olivetti. Leggera, compatta, di grande autonomia ed ottima scrittura la JP 50 fornisce in omaggio anche un kit completo di caratteri applicabili al vostro PC portatile (meglio se Olivetti per la compatibilità di sistema). JP 50 Olivetti è una bubble ink di discreta autonomia fornita di un cavo di collegamento all'accendisigari dell'automobile che permette l'utilizzo anche in viaggio. Il prezzo al pubblico è di 599.000 lire iva inclusa.

NEWS

Si è conclusa con un entusiasmante successo di pubblico la seconda edizione di EXPOCARTOON, La Mostra Mercato del Fumetto e del Cinema d'Animazione svoltasi dal 10 al 13 novembre nei padiglioni della Fiera di Roma. Ben 50mila visitatori hanno affollato gli stand e hanno potuto provare le novità del settore videoludico. In questa seconda edizione la sezione dei videogiochi proponeva tre megaschermi, tre caschi virtuali oltre ad una decina di computer ai quali i visitatori potevano accostarsi per provare senza limiti di tempo le ultime novità del mondo dei chips. Sponsor della sezione, curata come di consueto del sottoscritto, sono stati questa volta la C.T.O. di Bologna e Computer Age di Roma che già si stanno preparando per superarsi nella terza edizione di EXPOCARTOON in programma la prossima primavera sempre a Roma.

Anche Jovanotti si è affidato al multimediale. Lorenzo Cherubini ha infatti realizzato "Il Ballerino" un CD con oltre 100 minuti di spezzoni filmati e animazioni in 3D programmato utilizzando C++ della Borland, QuickTime e Indeo della Intel come algoritmo di compressione video. "Il Ballerino" è in vendita nella versione PC a 100mila lire nei negozi di dischi, videocassette e computer shop. Tra pochi giorni sarà disponibile anche la versione per Macintosh.

Anche il microprocessore 486 sx sembra aver fatto il suo tempo. Quello che una volta veniva considerato il top delle aspirazioni di un comune



mortale è oggi già obsoleto a dimostrazione di come corra l'innovazione nel mondo dei computer. Cominciano infatti già ad essere in circolazione videogames che indicano una CPU 486 dx come requisito minimo di sistema. E i prezzi cominciano finalmente a scendere. Con poco meno di mezzo milione è infatti possibile acquistare oggi una CPU 486 DX2 66mhz (un passo appena sotto il mitico pentium).

La Graffiti ha ultimato il progetto di "Iron Assault", il primo progetto di videogame in soggettiva in grado di competere con i prodotti del mercato inglese, francese e americano. "Iron Assault" è in sostanza una grande battaglia tra super Mech. Antonio Farina ed il suo team hanno messo insieme tecnologia ma anche buon artigianato italiano per realizzare questo gioco disponibile già dai primi di novembre nei negozi specializzati.

Continua l'avventura della Comic Art nel settore dei videogiochi. La collana Comic Art Games, dopo aver sfornato le prime avventure di "Flash Gordon", "Mandrake" e (in questi giorni) "L'Eternauta", si appresta a mandare

in edicola la prima avventura di "Yellow Kid" realizzata con sistemi di animazione e fondali che nulla hanno da invidiare ai prodotti di punta della LucasArts ma con una differenza: il prezzo! Yellow Kid costerà infatti solo 9.900 lire.

Bisognerà attendere ancora per vedere i videogame di "Nathan Never" nelle edicole. E' infatti stato interrotto il rapporto di collaborazione tra la Sergio Bonelli Editore e Simulmondo. Pertanto non sarà più la



softwarehouse di Francesco Carlà a realizzare i videogiochi dell'agente del futuro. Per il momento dovrete accontentarvi di rigiocare al "Nathan Never" realizzato per Amiga dalla Genias e disponibile a 59.900 lire nei negozi specializzati con accluso un albo inedito disegnato da Roberto De Angelis.

Uso a piene mani del computer anche nella realizzazione de "Il Re Leone", l'ultimo capolavoro della Walt Disney attualmente in tutte le sale cinematografiche italiane. Pensate che per la realizzazione della ormai celebre corsa degli gnu è stato creato prima un esemplare di animale in 3D, poi è stata creata una griglia, quindi il tutto è stato sovrapposto alla scena moltiplicando il numero degli esemplari. Ne è nata una corsa paragonabile a quella dei sauri bipedi di "Jurassic Park".

IMITANDO JURASSIC PARK

Cosa si può fare quando si ha una buona idea sul proliferare dei dinosauri in era moderna ma non i diritti di "Jurassic Park"? Be' si va alla Maxis e si crea "Unnatural Selection". In questo nuovo gioco nato chiaramente sulla scia del successo del film tratto dal romanzo edito da Garzanti il protagonista è uno scienziato che ha progettato i Theroid, grandi animali docili che potrebbero rappresentare un'efficace fonte economica di cibo. Poi le cose cominciano ad andare per il verso sbagliato. Un tecnico scappa con i campioni genetici ed incontrollabili Theroid mutanti si scatenano sulle isole del sud Pacifico. L'unica possibilità per fermare l'invasione è quella di creare un esercito di killer Theroid per uccidere le creature mutanti. Ma se ci riuscirete, chi ucciderà poi i killer dei killer? "Unnatural Selection" è l'esempio di come si possa fare un gioco su "Jurassic Park" (migliore sicuramente dell'originale autorizzato) senza averne i diritti in concessione. Pensate che qualcuno possa arrabbiarsi? Forse ma a questo "qualcuno" suggeriremmo che se si fossero arrabbiati anche gli eredi di Michail Bulgakov, autore del celebre racconto "Le uova fatali" saggiamente scopiazzato da Crichton per fare il suo libro probabilmente "Jurassic Park" non sarebbe stato realizzato.

PASSANO I GIORNI, E LA TRISTEZZA SI ATENUA. L'ADDESTRAMENTO CONTINUA, MA ORA L'ATTACCO DI ALIZARR SEMBRA UN OBIETTIVO FOLLE. NEL PROFONDO DEI TUNNEL SOTTO IL MONTE DROME, SEF PARLA NEL VUOTO DI UN IMMENSO POZZO, NIDO DEL DIO DELLA CAVERNA.

VIENI, CUCCIO-
LO, E' L'ORA
DELL'INCONTRO.

LAA LAAIE
HIEE LA ... PAPA'
SEF VUOLE IL SUO
PICCOLO.

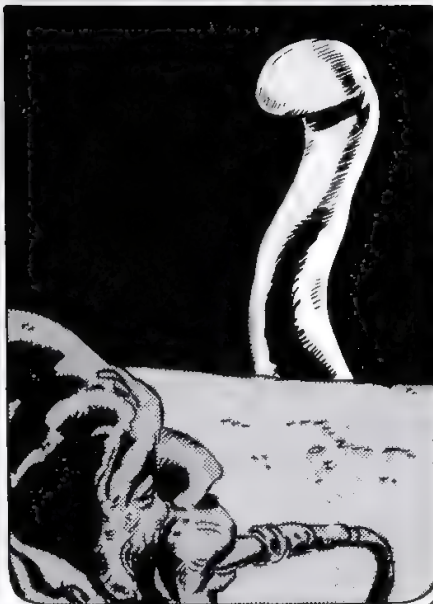
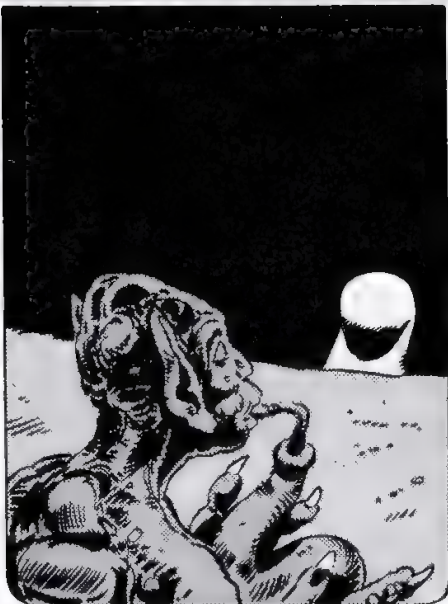
SEF DESIDERA
LA TUA CA-
REZZA. VUOLE
LISCIAITI.

AH, STASEZA SEI
TIMIDO. C'E' IL GIOR-
NO E LA NOTTE. MA
NOI PREFERIAMO
IL CREPUSCOLO
DELLE CAVERNE,
VERO DOLCEZZA ?

NON TI INTE-
RESSA LA LUCE,
EH, PULCINO
MIO ?

SEF TI FARA' UNA
SERENATA PER
ADDOLCIRTI.

IL BUGOSO PRETE INUMIDISCE LE LABBRA PER SOFFIARE NEL CORNO RITORTO. IPNOTICI TONI MUSICALI CALANO NELL'OSCURITA' DEL POZZO. PRESTO UNA STRANA PROTUBERANZA SPUNTA DALL'ABISSO.



LA LISCIA FORMA SERPENTINA SI LIBRA NELLA PENOMBRA. IL TENTACOLO ARGENTATO SI FERMA, POI SI ADAGIA SULLA SPORGENZA DAVANTI AL SEMITROLL.

OH, AMORE DEI MIEI DESIDERI. VOLUTTUOSA FONTE DI GIOIA.

ARDO. I GENITALI MI FREMONO!



I MIEI FRATELLI SONO SMARRITI, DOLCEZZA. ADORANO UNA SCROFA.

E' PROFANA.



LUNA DONNA DI STRADA CON LA BOCCA IMMONDA COME LE FOGNE DI BOLETH. E' SPREGEVOLE E IMPURA.

TULA FURIFICHERAI, MIO PRINCIPE.

LA SUA PERVERSITA' SVANIRA' INNANZI A TE.



TE LA PORTERO',
E POTRAI
SUCCHIALE IL
MALE.

E STRITOLA-
RE IL RESTO
FRA LE ROC-
CE DEL TUO
NIDO.

E TU, DRILL, SA-
RAI L'UNICO DIO
DI NUOVA
ZEPHYRAN.

E IO SARO'
IL TUO PRETE
E AMANTE.

MENTRE SEF PARLA, LA GIORIFICAZIONE DI GHITA CONTINUA. UNA DELEGAZIONE
DI SEMITEOLL LA CONDUCE IN UNA SALA PRESSO LA CAVERNA CENTRALE.
SARA' IL SACRO TEMPIO DI GHITA.

PRESTO, MIA DEA,
SIEDERAI SULTRO-
NO DI ALIZZAR.
INTANTO ECCO UNA
POLTRONA
REALE.

IL SEDILE
E' IMBOT-
TITO DI
PIUME.

ATTENDE LA
SACCA CA-
REZZA DEI
TUOI LOMBI,
O DORATA.

PERDONA GOZAL,
MIA DEA. NON DO-
VREBBE FARLA-
RE INVANO DEL
TUO SEDERE..

SI DOVREBBE
CANTARE UN
INNO PER TALI
FRAGRANTI
LINE. COMPOR-
RO' UNA LODE.

UN PIDIETRO E' UN
PIDIETRO. SE CI FOS-
SE UN DIO, E LO AVES-
SE, NON SAREBBE
PIU' FRAGRANTE DI
QUELLO DI THENEF.

SALI AL
TRONO,
COSINA
MIA. BE-
NEDICI I
FEDELI.

GHITA E' SUL TRONO DI NUOVA ZEPHYRAN FINCHE' TUTTI I SEGUACI NON RICEVONO LA SUA BENEDIZIONE. PIU' TARDI, QUELLA NOTTE, QUANDO TUTTI I CAVERNICOLI DORMONO, THENEF VA NELLA SACRA ANTICAMERA.

LA DEA DELLA CAVERNA VUOLE ALTRO IDROME - LE.

BURRP!

DI', CI SIAMO GIA' INCONTRATI? SI', AD ALIZARR/SEI THENEFF, AMICO, COMPAGNO E MMMAGO.

FAMMI UN TRUC- CO, RENDI ATEI TUTTI I SEMITROLL DI QUESTO POZZO NERO!

MIA NINFA ALTICCIA / MIO FIORE ARMATO!

EX-DEA! UN BRINDISI! GHITA E' UNA DEA DECADUTA.

LA LISTA DEGLI DEI MORTI E' LUNGA DA QUI A MINGA.

INFINITI ADORATORI TREMAVANO SOLO A NOMINARLI.

FFFTOTTUTA ARMATU- RA! LA SPALLIERA PESA NOVE PIETRE E MI GRAFFIA LA PELLE!

LA MANICA E I GAMBALI PRUDONO.

IL GUANTO PIZZICA.

E LA GEMMA NON VALE UN BARILE DI ORINA.

RIPORTA TUTTO ALLE T-TOMBE REA-LI.

ALL' INFERNO KHAN-DAGON E LA LIBERAZIONE DI ALIZARR! SCOLIAMO LA FIASCA E ADORIAMO BAAL!

HAI PARLA- TO DA VERA EX-DEA.

A LORO- BRINDE- REMO A LORO.


ATZITZIMITLES E ASHTO- RETH, DATEMPO MORTO, E AI LORO MONACI, AI FRATI, AI VICARI E AGLI ARCIDIACONI!

SALVE, ESTINTO FUBNZ.!

A SU- SAB-SIB!


A NEBO!

A ZEBEK, DIO DELLA CANNA- BIS / E NINNIB, DIO SODOMITA / A NEK- CNEM, LER, NI-ZU E NINNAZU, DIO FOTTITTORE!



NON BEVEVAMO COSÌ TANTO DA QUANDO RUBAMMO LA SPUNTACCHIERA D'ORO ALLA REGINA NOBERTH NEL PALAZZO URDANO.

ERA GRASSA COME UN MAIALE, E SCEMA. QUELLA NOTTE GIACQUI COL SUO GIOVANE RE, ANCHE SUL TRONO!



SU UNA POLTRONA REALE, COSA MAI MI SONO PERSO? AHIME! E' COLPA DELLA MIA UMILE NASCITA.


CIO' CHE SPETTA ALLA CORONA SPETTA A UN VECCHIO COMPAGNO!

DOBBIAMO SGUSCIARE NEL MIO TEMPIO PER DIVERTRICI.




SILENZIO! SVEGLIERAI I FEDELI.

SONO I GIOIELLI DI FAMIGLIA CHE SBATTONO INSIEME IMPAZIENTI!



LE PORTE SONO CHIUSE. ABBIAMO LA STESSA INTIMITA' DEI POVERETTI NEI SOTTERRANEI DI NOBETH



LUNGA VITA A NINNAZU, RAGAZZA! FINGIAMO CHE IO SIA IL RE DI URD!

O POTENTE MONARCA!

SOMIGLIA A UN MAGO CHE CONOSCO. FINGE SEMPRE. ORA VUOL ESSERE UN RE NUDO!

SOPRATTUTTO E' UN GRANDE SCEMO, CON LA GOLA PIENA D'IDROMELE.

THENEF ANDAVA SPESSO DA GHITA QUANDO ERA NEI BORDELLI DI ALIZARR. LEI SI VANTAVA DEI SUOI GUADAGNI. "UN MAZZO DI UCCELLI IN UN VASO D'ORO." SCHERZAVA, SFOGGIANDO GIOIELLI E NINNOLI. IL MAGO STAVA ZITTO. LA VITA DI BORDELLO L'AVREBBE PLASMATA. L'IMPLICATA VIOLENZA DEL SESSO MERCENARIO SAREBBE SFOCIATA CON LA SPADA DI KHAN-DAGON.



ESTASI. BUIO TOTALE. L'ULTIMA VOCE DELL'EBBRA CELEBRAZIONE DI ANTICHI DEI NON RISUONA PIU' NEL TEMPIO DI GHITA.



IL SILENZIO E' ROTTO DAL SUONO DI UNA LASTRA SCOSTATA DALLA PARETE.

SEP VA VERSO IL TRONO, DOVE LA FANCIULLA GUERRIERA E IL MAGO SONO SENZA SENSI.



UNNF! SGUALDRINA, PESI UNA TONNELLATA E SGUAZZI COME UN BARILE DI BIRRA.





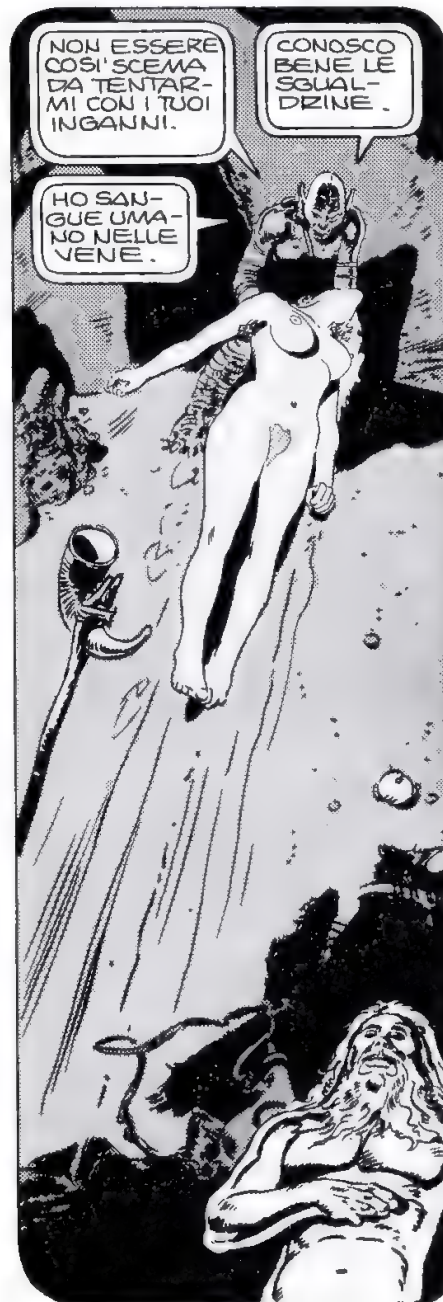
OH! IL TUO SEDERE
INNEGGA ALLA TUA
ALEGRIA.



FERMENTI COME
UN TINO DI MOSTO.



LE TUE VISCE-
RE BORBOTTE-
RANNO FINO
AL POZZO!



NON ESSERE
COSI' SCEMA
DA TENTAR-
MI CON I TUOI
INGANNI.

CONOSCO
BENE LE
SQUAL-
DRINE.

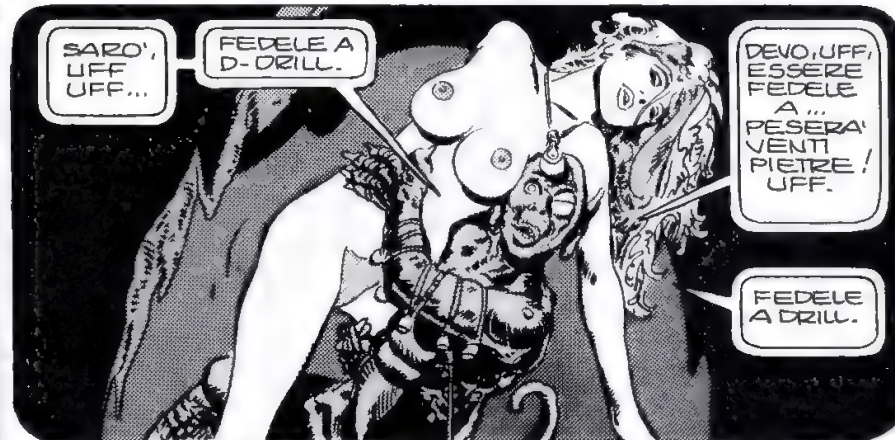
HO SAN-
GUE UMA-
NO NELLE
VENE.



IL MIO UNICO
AMORE E' NEL-
L'ABISSO.

DRILL,
MIO ADO-
RATO!

MIO LISCI
AMATO DELLE
OMBRE.

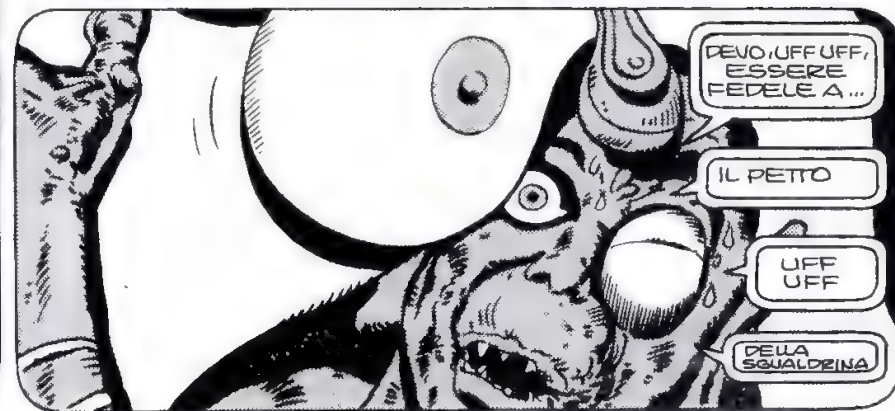


SARO',
UFF
UFF...

FEDELE A
D-DRILL.

DEVO,UFF,
ESSERE
FEDELE
A...
PESERA'
VENTI
PIETRE!
UFF.

FEDELE
A DRILL.



DEVO,UFF UFF,
ESSERE
FEDELE A...

IL PETTO

UFF
UFF

DELLA
SQUALDRINA



ZITTA! NON VEZZEGGERO' NE' ANNUSERO' NE' COCCOLERO' NE' LISCERO' IL TUO SENO TONDO E LUCENTE!



SILENZIO! NON ACCAREZZERO' QUELLE SFERE DI ALABASTRO.

ASSOLUTAMENTE NO!

SONO FEDELE SOLO AL MIO AMORE.



LIFF
UFF
UFF
UFF

PUOI SUPPLICARMI, MA NON ESPLOZERÒ LA TUA CALDA, DOLCE, UMIDA, APERTA FESSURA, SOTTO IL TUO VENTRE LISCIO E ROSA.

LIFF
UFF

MAI!

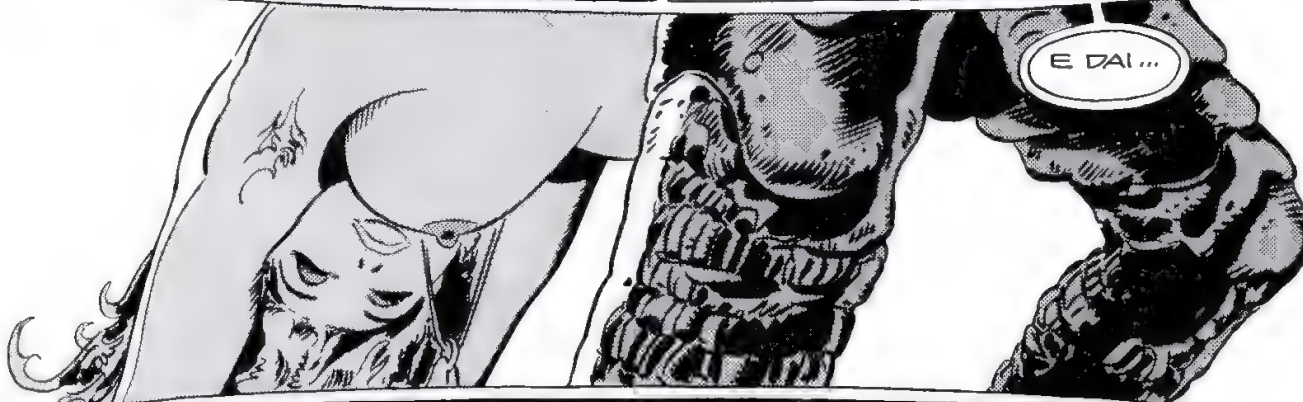


NON INSISTERE. RIFIUTO!

NON CAVALCHERO' TRA LE TUE SAPORITE COSCE FINO ALL'ORGASMO!

DAI
E DAI
E DAI.

E DAI
E DAI.



E DAI...



MENTRE SEI LOTTA CON L'IMBARAZZANTE FARDELLO, DAHIB TROVA LO STORDITO MAGO NEL TEMPIO. IL BUON SEMITROLL LO SCIOTE PER SVEGLIARLO DAL TORPORE.

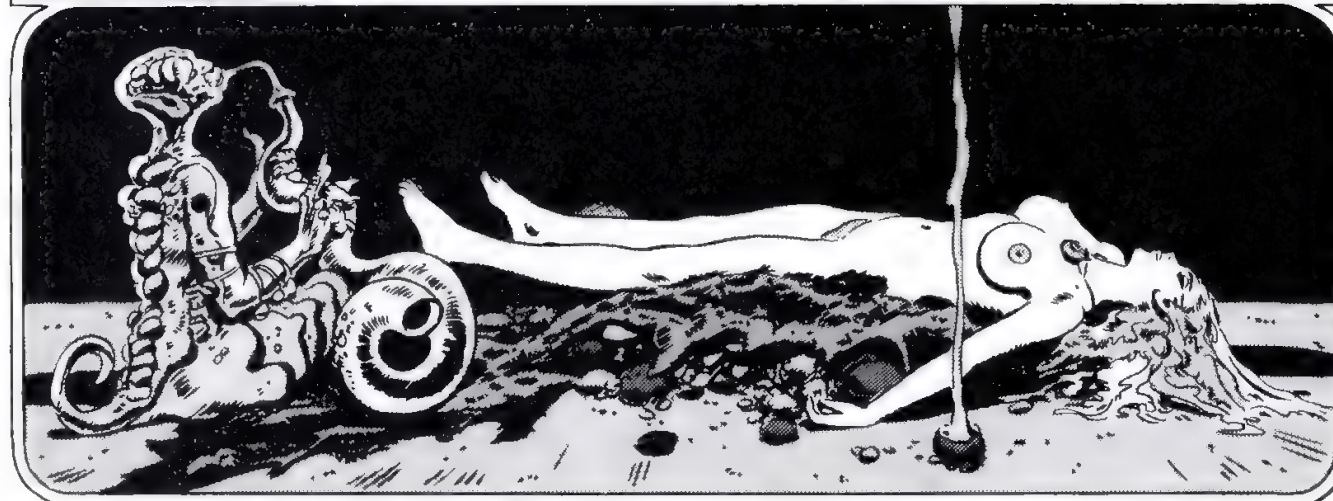
UNA COSA TER-RIBILE, MAGO. IL TRONO DELLA DEA SEMBRA CALPESTATO DA UNA BESTIA GIGANTE!

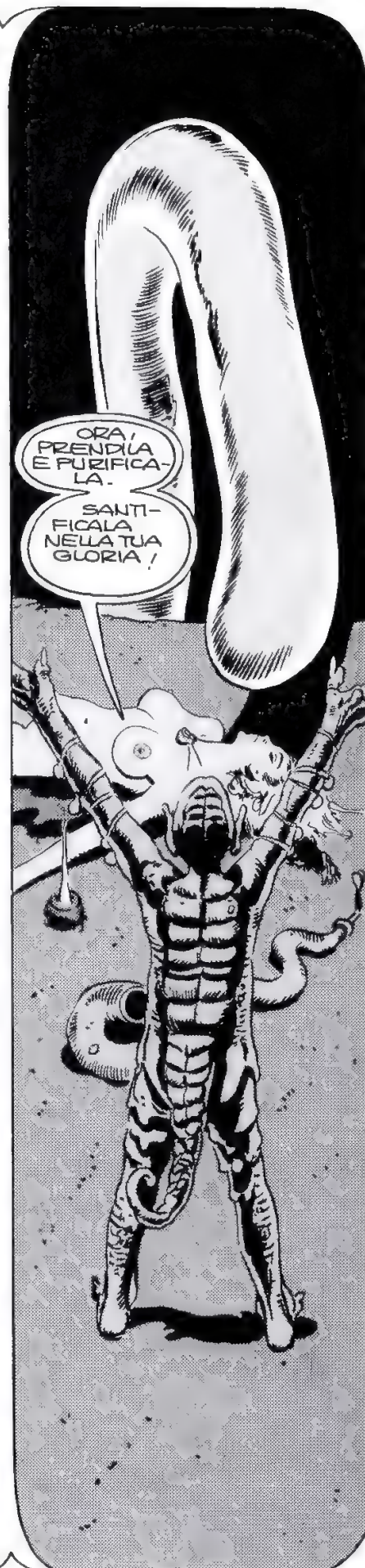
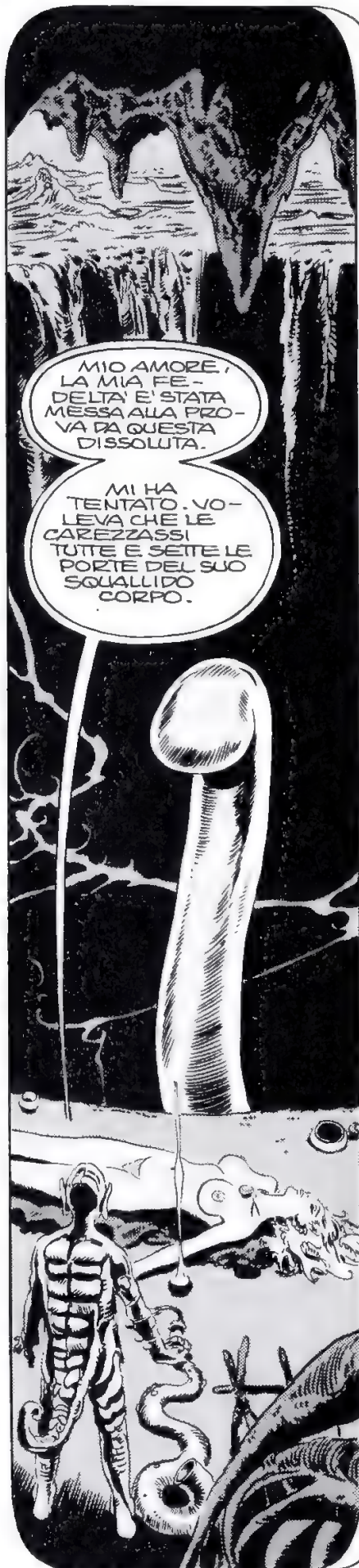
E TU SEI NUPO COME UN VER-ME!

"COME SEI ENTRATO NELLA STANZA?". GRACCHIA THENEF, MENTRE TENTA DI VESTIRSI. "L'USCIO LATERALE", RISPONDE DAHIB. "ERA CHIUSO DA FUORI". IL MAGO SI TRASCINA ALLE PORTE PRINCIPALI E LE TROVA SBARRATE. "GHITA ERA CON ME", DICE, CERCANDO TRACCE DELLA SUA PARTENZA.



L'ACUTO SUONO DEL CORNO RITORTO CALA NELL'ABISSO, CHIAMANDO LA CREATURA PER IL RITO. VISCIDI MOVIMENTI RISPONDONO ALLA DIABOLICA MELODIA. GHITA ATTENDE SU UN ROZZO ALTARE SULLA SPORGENZA CALCADEA. LA FANCIULLA GUERRIERA DI ALIZARR PRESTO SARA' CASTIGATA DALL'AMATO DI SEF.





LA BELLA ADDORMENTATA

di Roberto Genovesi

Finalmente è arrivato il grande classico dell'animazione che mancava nella nostra videoteca Disney.



E tornato nelle videoteche un grande classico dell'animazione Disney. Stiamo parlando de "La Bella Addormentata nel Bosco" che esordì con clamoroso successo nelle sale cinematografiche nel lontano 1959. La vicenda della principessa Aurora vittima dell'incantesimo della strega Malefica ha da allora emozionato generazioni e generazioni di bambini e cultori dell'animazione grazie al lavoro e all'abilità degli animatori guidati da Frank Thomas e Ollie Johnston.

Passarono ben nove anni dal varo del progetto all'uscita della pellicola. La Di-

sney prese la storia dei fratelli Grimm e vi aggiunse quel tocco di magia che la trasformò in un capolavoro cinematografico indimenticabile. Dalla regia Disney uscirono poi caratteri indimenticabili come quelli delle fate pasticcione Flora, Fauna e Serena e quella del principe Filippo.

"La Bella Addormentata nel Bosco" deve parte del suo successo anche alla bellezza dei fondali ideati da Eyvind Earle su ispirazione dei dipinti di Durer, Brueghel e Botticelli senza dimenticare l'influsso dell'arte persiana e giapponese.

La colonna sonora, che ottenne una nomination all'Oscar, fu scritta da George

Burns, che rielaborò in tre anni di lavoro, le musiche composte da Tchaikovsky nel 1880 per il balletto omonimo.

Questo film è passato alla storia, oltre che per la sua qualità artistica, anche per l'eccessivo tempo impiegato per la realizzazione. Si cominciò a parlare de "La Bella Addormentata nel Bosco" fin dal 1950.

I due anni successivi furono impiegati per la realizzazione dei bozzetti preliminari e solo successivamente il progetto di stesura del soggetto fu affidato a Ted Sears, Winston Hibler e Bill Peet. Poi però si fermò tutto poiché la Disney si ritrovò impegnata nella realizzazione

di ben due programmi televisivi e nel varo del gigantesco parco dei divertimenti di Disneyland. Così solo nel dicembre del 1956 si rimise mano al progetto del film fino ad arrivare all'esordio del 29 gennaio del '59. Per "La Bella Addormentata nel Bosco" erano stati spesi fino ad allora ben 6 milioni di dollari.

"La Bella Addormentata nel Bosco", supervisione alla regia di Clyde Geronimi, 72 min., Buena Vista Home Video.

In collaborazione con:

Club Video Immagine 88 S.r.l.

via Merulana, 217 - 00185 Roma.



cinematografiche e sul mercato delle videocassette. Ma capita anche che venga saltato completamente il primo passaggio. In questo caso si parla di prima visione in home video. Un esempio è proprio questo film con Dennis Quaid e Meg Ryan: un thriller ambientato nel west Texas dei giorni nostri.

COOL RUNNINGS

Regia di Jon Turteltaub, 95 min., Walt Disney Home Video.

La medaglia d'oro per il bob a quattro ad atleti giamaicani. Un'ipotesi fantastica che solo la Walt Disney poteva proporre. Ne viene fuori un film senza

OMICIDI DI PROVINCIA

Regia di Steve Kloves, 121 min., Paramount Pictures.

Capita sempre più spesso che certe pellicole, e non solo quelle a basso costo o di case produttrici indipendenti, giungano contemporaneamente nelle sale

pretese ma sufficientemente divertente per passare un pomeriggio davanti al televisore. Una commedia per tutta la famiglia nella quale non mancano risate e colpi di scena. E pensate che il plot è ispirato ad una storia realmente accaduta: quella del primo equipaggio giamaicano di bob alle Olimpiadi.

RITORNO AL FUTURO 3 VOL

Cartoon, dai personaggi di Robert Zemeckis e Bob Gale, 47 min., Universal.

Prendete i personaggi della serie Ritorno al Futuro e



concedete loro la libertà del cartone animato. Avrete così una serie di cartoon di grande impatto e dall'effetto esilarante. La CIC video propone tre videocassette contenenti sei episodi della serie che sarà presto diffusa sulle reti della Fininvest. Naturalmente il plot dei film è solo lo spunto per una serie di av-

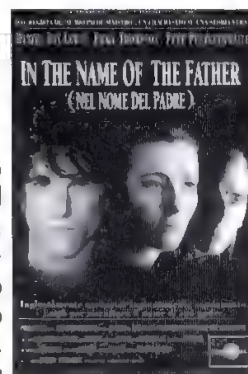
venture che vedono all'opera oltre a al dottor Floyd e a Marty anche numerosi nuovi characters presi a prestito dall'era dell'impero Romano, dalla Guerra Civile americana e dalla vecchia Inghilterra di Charles Dickens.

NEL NOME DEL PADRE

Regia di Jim Sheridan, 127 min., Universal.

Vincitore dell'Orso d'Oro al Festival del Cinema di Berlino, Nel Nome del Padre è stato l'evento cinematografico dello scorso anno.

Basato sulla storia vera di alcuni giovani irlandesi accusati ingiustamente e condannati per un attentato avvenuto in un pub frequentato da soldati inglesi a Londra, questo film ha riportato a galla il problema dell'Irlanda del Nord e della guerra di liberazione condotta dall'IRA. Sugli scudi Daniel Day Lewis, Emma Thompson e Pete Postlethwaite con tre interpretazioni eccezionali.



Un battito d'ali

di Pierfilippo Siena

Questo mese presentiamo, dopo aver già illustrato in uno dei precedenti numeri de "L'Eternauta" il montaggio e la colorazione del conte Dracula in forma di lupo, il kit in vinile riproducente l'altra trasformazione di cui è capace la creatura della notte nata dalla penna di Bram Stoker, quella in pipistrello.

La scala è la medesima del lupo e del Dracula in armatura, che verrà esaminato prossimamente, mentre dodici sono i pezzi di colore grigio scuro di cui si compone il modellino prodotto dalla statunitense Horizon ed importato nel nostro paese dalla Bradicich Korps di Torino. Ancora una volta notevole è stato il lavoro dello scultore che ha realizzato il prototipo poiché una volta completati sia l'assemblaggio che la colorazione di questo "Bram Stoker's Dracula bat version" finiamo con il trovarci sul tavolo di lavoro una copia perfetta del "full-body make-up", la truccatura speciale su tutto il corpo, che è valsa a Greg Cannom il premio Oscar. Le stuccature di più difficile esecuzione, a causa dell'irregolarità della superficie, sono quelle tra testa e busto e tra gambe e piedi senza considerare poi che, specie sul retro della figura, sono purtroppo presenti numerosi buchi formatisi durante il processo di stampa. Il consiglio è quello di sempre

infatti, dopo avere ripulito dal vinile in eccesso, lavato accuratamente ed

incollato tutti i pezzi con il cianoacrilato, riempire le varie fessure

con l'ottimo stucco Green Putty della Squadron. Dopo che questa, tutto sommato, noiosa fase del nostro lavoro si è conclusa, il modello è pronto per essere dipinto con i colori acrilici che hanno il pregio di asciugare velocemente e di non danneggiare il vinile. Per prima cosa la pelle della creatura deve essere spruzzata di grigio/verde e sul tutto va quindi eseguito un delicato "dry-brush" con il grigio chiaro ed il verde. Le parti ricoperte dal pelo sono in nero ma bisogna anche porre la massima cura affinché la separazione tra

il verde della pelle e il nero non sia troppo lineare. Il "dry-brush" del pelo si effettua con il marrone scuro mentre gli artigli sono in nero lucido. Per quanto riguarda il volto, gli occhi rossi hanno un puntino nero al centro e riflessi giallastri, i denti invece si colorano di avorio lucido. Naturalmente, sia questo testo che il foglietto di istruzioni incluso nella confezione non aiutano il modellista bene quanto rivedere la videocassetta del film o le fotografie sulla scatola ma perlomeno forniscono un'idea su quali colori-base utilizzare. Volendo ambientare il kit, consigliamo di fissarlo su una basetta in legno dopo avervi riprodotto sopra una pavimentazione in pietra. Per il nostro modello, assemblato, dipinto e fotografato da Rino Righi, si è reso necessario anche l'appesantimento con dei piombi da pesca inseriti all'interno dei piedi i quali garantiscono una buona stabilità dell'intera figura.

"Bram Stoker's Dracula bat version" in scala 1/6, Lire 99.000, art. HOR042 serie Horizon Original prodotto dalla Horizon Hobbies & Toys, 912 East 3rd Street, Los Angeles CA 90013, U.S.A., distribuito in Italia da Bradicich Korps S.a.S. Advanced Modelling Imports, via Mombasiglio 17c, C.a.p. 10136 Torino, tel. 011/390262, fax 011/365521.



Comic Art News

a cura de L'Eternauta

Quale occasione migliore per iniziare l'anno con una scorpacciata di titoli targati Comic Art ?!

COMIC ART n. 123 (colore e b/n, bross., 96 pp., L. 7.000). "La rivista dello spettacolo disegnato" riduce il numero delle pagine mantenendo altissimo il livello delle storie pubblicate: **Martin Mystère** di A. Castelli & L. Filippucci, **L'isola Giovedì** (2ª parte) di F. Caprioli, **Vogliadicane 2** di S. Cardelo, **Paradiso d'inferno** di Arno

COMIC BOOK DC - Sandman n. 11 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). All'Inferno, che un tempo era di Lucifero, ora si sono insediati due angeli che intendono usarlo come luogo di redenzione; intanto Dream ritrova la sua amante e la fa rinascere. La "serie nella serie" Specchi Lontani inizia con un'avventura ai tempi della Rivoluzione Francese: Lady Constantine deve recuperare per conto di Sandman la testa di Orfeo durante gli ultimi giorni di vita dei criminali Robespierre e St. Just.

Ci spostiamo poi nella Roma di Augusto dove l'Imperatore Ottaviano riceve Morfeo in sogno...

COMIC BOOK DC - Shade n. 11 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Shade passa un terribile Natale nella città americana di Bethlehem, dove un pazzo omicida lo crede la reincarnazione di Cristo e vuole commettere una strage. La follia si sposta nel Montana, dove Kathy sta riposandosi presso suo zio: vanno a trovarla Shade, Lenny e il fantasma di Roger. I tre decidono di partire. Durante una sosta forzata nei meandri della follia, Shade vaga in se stesso per scoprire certi misteri riguardanti il suo alter-ego.

COMIC BOOK DC - Swamp Thing n. 9 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Sulla terra impazza il caos e la Brujeria, una pericolosissima setta di stregoni che progetta di distruggere il Paradiso; Constantine e Swamp Thing devono fermarla. Prima, però, il Mostro degli Acquistini deve recarsi in Amazzonia al cospetto del Parlamento degli Alberi, dove le Swamp Thing dei secoli passati hanno

messo eterne radici. Nello scontro finale con la Brujeria, Constantine vede uccidere tutti i suoi amici e un sinistro messaggero (una donna trasformata in corvo) parte per consegnare qualcosa di terribile.

COMIC BOOK DC - Hellblazer n. 9 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Nella cittadina di Thursdyke sta succedendo qualcosa: strane vibrazioni correlate alla base militare stanno facendo impazzire la gente, che inscena una sorta di danza macabra per le vie del paese. Constantine in un primo tempo verrà colto anche lui dalla follia, ma poi dovrà impedire che la folla si diriga verso la base missilistica nucleare e scateni un'apocalisse. Dopo la disavventura di Thursdyke, John torna a Londra dove affronta il fantasma di un barbone morto di freddo che ha il potere di uccidere le persone

semplicemente abbracciandole.

ALL AMERICAN COMICS 12 colore, spill., 48 pp., L. 1.900). In questo primo episodio di una miniserie di tre Grant Morrison fa rivivere, con i disegni di Duncan Fegredo, un personaggio degli anni Quaranta completamente rivisitato, **Kid Eternity**.

L'ANELLO DEI NIBELUNGI (terza parte) - **Grandi Eroi** n. 120 (colore, bross., 48 pp., L. 4.000). Di Thomas & Kane. All'alba dei tempi Alberich il Nibelungo rinuncia al potere dell'amore potendo così rubare il magico Oro del Reno, e forgiarsi un Anello dall'irresistibile potere. A meno che l'oro non torni al fiume Reno gli dèi stessi sono condannati a cadere.

COMIC BOOK LEGEND N. 8 - Hellboy n. 2: **Seed of destruction** (colore, spill., 48 pp., L. 2.900). Di Byrne & Mignola.

BEST COMICS N. 35 - La dea (colore, bross., 96 pp., L. 8.000). Di Moebius.

COMIC ART GAMES n. 4 - Yellow Kid Lire 9.900. Prosegue con questa quarta uscita l'originale iniziativa della casa editrice Comic Art: animare in un videogame gli eroi del fumetto classico d'autore. Questa volta è il turno di **Yellow Kid**.

BRACCIO DI FERRO n. 4 (b/n, bross., 128 pp., L. 3.500). Si rinnova l'appuntamento con il marinaio orbo e le sue esilaranti avventure disegnate dal grande maestro Elzie Crisler Segar. Questo mese **Popeye reporter**.

DICK TRACY n. 3 (b/n, bross., 128 pp., L. 3.500). **La Talpa** di Chester Gould. Finalmente il detective più famoso nella storia del fumetto, che ha ispirato il film omonimo interpretato da Warren Beatty e Madonna.

MANDRAKE n. 41 (b/n, bross., 48 pp., L. 3.000). **Furto alla banca**, la storia di Falk & Davis; segue la prima puntata di **Terror a Broadway** di Briggs, della serie "Agente Segreto X-9".

PHANTOM n. 41 (b/n, bross., 64 pp., L. 3.000). **I banditi dell'uranio** e **I giganti dell'età del bronzo** di Falk & McCoy, sono le due storie dell'Uomo Mascherato che presentiamo in quest'albo di gennaio mentre continua la storia dal titolo **La fortezza di Alamoot**, con la sua decima puntata, di Ritt & Gray della serie "Brick Bradford".

ANTEFATTO

Una storia firmata Jean Gir, ma con l'inconfondibile stile del miglior Moebius. L'equipaggio e i passeggeri di un aereo terrestre sono ospiti di un'immensa nave aliena. **La Terra**

pag. 2

Tornano su "L'Eternauta" le avventure di Karen Springwell. Cho Jen è stato graziato all'ultimo minuto, pochi istanti prima di fare la stessa fine della ragazza che aveva messo materialmente la bomba di un attentato: il padre di Karen, il Senatore Springwell, è riuscito a fargli commutare la sentenza ai lavori forzati. Cho, nonostante la detenzione, intende giocare a Convoi, una realtà virtuale tanto sofisticata quanto pericolosa... **Convoi 3** di Smolderen & Gauckler.

pag. 8

Annie Goetzinger, soggettista e disegnatrice, è nata a Parigi nel 1951. Ha seguito i corsi della scuola superiore di Arti Applicate, avendo come professore il grande Georges Pichard. Il suo esordio professionale avviene nel campo della pubblicità. I suoi primi fumetti sono pubblicati su "Pilote" e "Circus". Ha lavorato anche per "L'écho des savanes" e "Fluide glacial", riviste d'avanguardia degli anni Settanta. Ancora su "Circus" crea, sui testi di Victor Mora, "Felina". In seguito collabora con Pierre Christin per la serie "Portraits Souvenir". La serie che pubblichiamo ha un notevole contenuto realistico, nello scenario di una credibile Barcellona periferica. **Luci d'anime**

pag. 54

Ghita e Thenef se la spassano, prima della conquista di Alizarr: sposati, finiscono per addormentarsi. Ne approfitta il losco sacerdote Sef, che trascina via l'ex dea per sottoporla alle attenzioni del verme gigante dell'abisso. Per fortuna Ghita riprende i sensi all'ultimo momento, proprio quando arrivano in suo soccorso Thenef e Dahib. Ma, purtroppo, le cose non vanno proprio per il verso giusto... **Ghita di Alizarr** di F. Thorne.

pag. 76

Argento, smeraldi e rubini, una storia come sempre "fulminante" di Richard Margopoulos & Richard Corben, è stata pubblicata per la prima volta su "Son of Mutant World" n. 5 del 1990.

pag. 93

a cura di L. Gori

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 141 - GENNAIO 1995

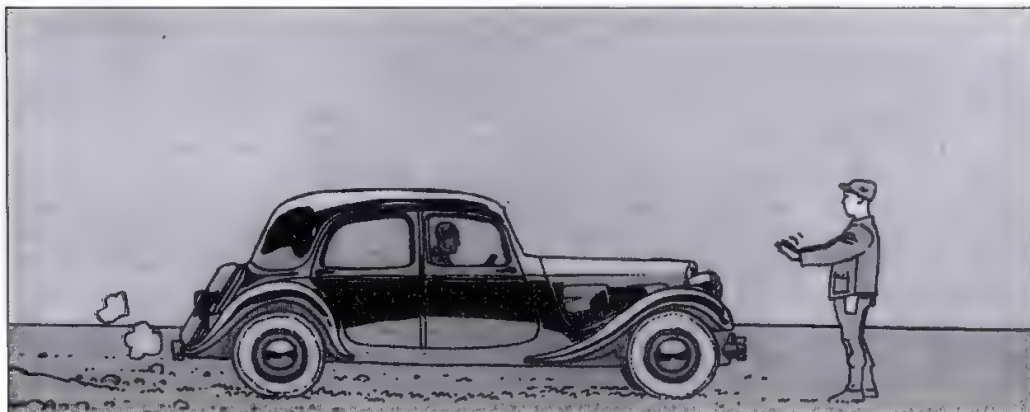
Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio			Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio		
	☹	☺	☺		☹	☺	☺
Il numero 141 nel suo complesso (contenuti)				Posteterna			
La qualità tecnica				Il ritorno della saga di de Turris			
La Terra di Moebius				In principio era "Xenomorph", ma ora è "System Shock" di Genovesi			
Convol 3 di Gauckler & Smolderen				La Bella Addormentata di Genovesi			
Luci d'anime di Goetzinger				Un battito d'ali di Siena			
Ghita di Alizzarr di Thorne				Comic Art News a cura de L'Eternauta			
Argento, smeraldi e rubini di Margopoulos & Corben				Antefatto a cura di Gori			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				Indice di gradimento a cura dei lettori			
Campagna abbonamenti				Nostra signora ultima di Tessera			
Catalogo generale Comic Art							

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 139 NOVEMBRE 1994

	Dati in percentuale				Dati in percentuale		
	☹	☺	☺		☹	☺	☺
Il numero 139 nel suo complesso	0	47	53	Posteterna	0	67	33
La qualità tecnica	0	40	60	Retrospectiva Mondiali '94 di Genovesi	7	73	20
Sulla Stella di Moebius	13	20	67	Gli ingredienti del fantastico a cura di Genovesi & Passaro	0	73	27
Ghita di Alizzarr di Thorne	20	53	27	Comic Art News a cura de L'Eternauta	13	47	40
Briganti di Scascitelli	20	47	33	Vita e metamorfosi della rivista di Asimov di de Turris	13	60	27
Ministero di Barreiro & Solano Lopez	7	73	20	Passi di Galliani	20	60	20
Carissimi Eternauti... di Bartoli	7	67	26	Antepremiere & backstage a cura di Milan & Siena	27	60	13
John Wood: il mito dei fumettari di Genovesi	0	80	20	Indice di gradimento a cura dei lettori	0	87	13
Campagna abbonamenti	20	53	27				



LA RIVISTA DEL FANTASTICO
"ETERNAUTA"

Periodico mensile - Anno XIV - N. 141
Gennaio 1995 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 - testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% - **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Alessandro Benedetti, Stefano Castellani, Stefano Doret, Tito Intoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 - 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 - Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma - La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotocoffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Moebius; **Diritti internazionali:** Comic Art

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti sono protetti da «copyright» e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione.

Quando risulta specificato i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Servizio Arretrati: Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni editate dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

Nostra signora ultima

di Gianni Tessera

IL GIORNO DELL'ADDIO

Aveva trascorso la notte ai piedi della grande quercia, appoggiato a quell'albero che lui stesso aveva piantato in ricordo dei suoi avi, anni e anni addietro. Aveva ripensato alle gloriose battaglie del passato, alle riunioni tra i leggendari capi delle Nove Tribù, alle donne che aveva amato, ai guerrieri che aveva condotto a mille e mille vittorie, agli uomini che aveva ucciso. Non si era ritirato di fronte a nessuno, non era mai venuto meno al suo senso dell'onore. Era Kookara, il guerriero. Il mito della sua figura era custodito e tramandato orgogliosamente, e a decenni di distanza il ricordo della battaglia di Ganji veniva trasmesso ai giovani della tribù come il più glorioso giorno nella storia dei Kajiwa. Non era stato dimenticato, né lo sarebbe mai stato. Se n'era andato un giorno lontano, e nessuno lo aveva più rivisto; la tribù si era convinta che gli Dei stessi lo avessero chiamato accanto a loro, e l'aura leggendaria che lo circondava era cresciuta ancora. Se n'era andato perché non era più il suo tempo. Era un capo, un guerriero, un cacciatore; non avrebbe saputo essere altro, non un allevatore, non un agricoltore, non un simbolo per le nuove generazioni. Amava aggirarsi da solo in cerca di selvaggina e spronare il cavallo fino a che il vento non diventava un rombo negli orecchi, e più di tutto amava combattere. Sentire i muscoli pronti a scattare, osservare lo scintillio delle armi sotto il sole, contemplare lo spettacolo dei guerrieri lanciati al galoppo. Sentire l'odore della polvere, del sangue, della morte. Bearsi dell'esaltazione della vittoria. Ma venne il tempo in cui non ci fu più posto per la lotta. Il tempo della pace. Il tempo nel quale un guerriero non avrebbe saputo ritrovarsi. Kookara sapeva, e se ne andò. A piedi, attraverso i luoghi che lo avevano visto nascere, crescere, combattere. Portando con sé le armi che avevano conosciuto la carne d'innumerabili uomini, arrivò alla foresta Kawanda, la foresta abitata dagli spiriti del male, il luogo proibito dei Kajiwa. Era il primo della sua razza a contravvenire ai dettami delle sacre leggi. Avrebbe combattuto la sua ultima battaglia contro gli antichi dèmoni, avrebbe affrontato la dannazione con le armi in pugno. Si addentrò nella foresta e lanciò la sua sfida, gli occhi lampeggianti di fierezza. Nessun demone rispose alla sua sfida, né lo fece negli anni che seguirono. Il guerriero costruì un solido rifugio per le lunghe e fredde notti che lo attendevano, e non uscì più dal ventre profondo della foresta. La sua nuova dimora era ricca di selvaggina, e numerosi ruscelli ne solcavano l'estensione. Il sole filtrava tra le alte fronde, popolate da uccelli canori di ogni specie. Gli anni trascorsero lievi, quasi in un soffio. Anni di libertà, di esplorazioni, di pace indisturbata.

E giunse il momento dell'addio. Non ebbe bisogno di cercarne segni sul suo corpo o in altri luoghi. Lo seppe dentro di sé, e si preparò come meglio poteva.

La sua ultima notte era trascorsa lentamente, la pienezza della sua vita era sfilata dietro agli occhi nei quali bruciava ancora un orgoglio sterminato.

Le ultime propaggini del buio trascolorarono in un'alba straordinariamente luminosa, e il guerriero chiamato Kookara si levò in piedi. Cinse i fianchi con l'ascia e il coltello che mai lo avevano tradito, e si avviò con serenità. Prima che fosse riuscito a compiere venti passi, da un albero vicino si staccò un uccelletto. Il ku volteggiò nell'aria frizzante, carica di nuovi colori e di antichi auspici, e si posò sulla sua spalla. Le labbra del guerriero si contrassero in una parvenza di sorriso. Estrasse qualche bacca dal sacchettino appeso alla cintura, e le porse al piccolo volatile. Il ku piegò la minuscola testa rossa da un lato, e sembrò guardarlo negli occhi con una strana intensità. Poi, per la prima volta in tanti anni, prese il volo senza aver mangiato il cibo offertogli ed aver cantato la sua melodia di ringraziamento. Kookara lasciò cadere le bacche, e sentì per qualche attimo tutto il peso dell'addio. Infine, scosse la testa e riprese il cammino. La sua marcia non durò molto a lungo. Giunse sull'orlo di una radura quasi circolare, un tratto di terreno coperto di soffice erba che aveva scoperto molto tempo prima. Un buon posto, per morire. Avanzò senza esitazioni, fino a raggiungere il centro della radura. S'inginocchiò con gesti lenti, misurati, come se il farlo gli costasse uno sforzo immane. Chiuse gli occhi, e dal fondo della sua gola salì una nenia profonda, un canto sommesso, con una struggente nota di tristezza. La cantilena cessò improvvisamente, com'era cominciata. Il guerriero si distese sul morbido terreno, il volto trasfigurato in una maschera d'impassibilità. Lasciò che i suoi occhi vagassero lungo un cielo nel quale qualche nuvola si rincorreva sulle ali del vento, e attese. Attese. Attese.

Non avrebbe saputo dire quanto tempo fosse trascorso. I rumori provennero dagli alberi al limitare della radura, di fronte al punto dove poggiavano i suoi talloni. Una figura entrò nel suo campo visivo. La sua mascella ebbe un'involontaria contrazione di stupore. Una donna si avvicinava a passi leggeri, una donna la cui bellezza avrebbe fatto impallidire quella della sua più avvenente amante del passato. Un volto incorniciato da una cascata di capelli corvini, i lineamenti perfetti, una carnagione il cui candore quasi diafano faceva da contrasto al nero delle chiome. Una figura che era l'immagine stessa della bellezza e della femminilità. I suoi piedi nudi sfiorarono le braccia del guerriero. S'inginocchiò accanto a lui, ed egli vide che le sue iridi erano due gocce di nero profondo nel pallore del viso. Anche

Sentire i muscoli pronti a scattare, osservare lo scintillio delle armi sotto il sole, contemplare lo spettacolo dei guerrieri lanciati al galoppo. Sentire l'odore della polvere, del sangue, della morte. Bearsi dell'esaltazione della vittoria. Ma venne il tempo in cui non ci fu più posto per la lotta. Il tempo della pace. Il tempo nel quale un guerriero non avrebbe saputo ritrovarsi.

le sue labbra erano nere. Nere come l'inchiostro. Nere come la notte. Nere come la morte. La donna si chinò, e la sua bocca si schiuse sul volto indurito dal tempo, in un bacio sussurrato, in un nome mormorato: Dolcemorte. Il guerriero trasali, al contatto di quelle labbra gelide. Un brivido corse lungo la sua schiena. Un freddo intenso, come mai ne aveva provato prima, si sprigionò all'altezza delle caviglie, gli avvolse i piedi, prese a spostarsi lungo tutto il suo corpo, racchiudendone ogni centimetro nella stretta glaciale dell'inverno. Cercò di lottare contro quel freddo inumano, inutilmente. Non si accorse che la donna era sparita. Sentì le forze scemare di secondo in secondo, abbandonare le membra che un tempo avevano sollevato tronchi più grandi di un uomo, svanire nell'aria come un lontano sospiro. Sentì la coscienza regredire, la ragione venir meno ad ogni nuovo istante.

Non riuscì più a pensare. Un'aura luminescente si propagò lungo il corpo immobile. La luminosità crebbe e crebbe ancora, divenne così forte da impedire di distinguere la figura che la emanava e ne era rivestita. Un piccolo sole, bianco e freddo, sembrò sostituirsi all'uomo chiamato Kookara. Cominciò a pulsare, gettando intorno barbagli di pura lucentezza. Collassò nel giro di qualche secondo, senza rumore, implodendo con una violenza che accese la foresta dei colori di una nuova e falsa estate.

Colonne di vapore acqueo s'innalzarono dall'erba umida, srotolandosi in lente spire, frammischandosi sotto la carezza del vento, stendendo sulla radura una coltre d'innaturale foschia. Il manto cinereo si sollevò, disperso dai refoli del mattino. Qualcosa si mosse sull'erba, nel punto dove fino a non molto tempo prima era disteso il corpo di un guerriero.

Il cerbiatto si levò sulle zampe malferme, cercando di prendere maggiore confidenza col terreno cedevole. Rivolse uno sguardo stupito alla natura che lo circondava, e per un momento la luce di un'antica, perduta intelligenza brillò in fondo ai suoi grandi occhi liquidi. Lasciò che la brezza carica di profumi lambisse le sue nari, portandogli i messaggi della foresta. Il suo fiato si condensò in una nuvoletta di minuscole goccioline, che il vento gli soffiò sul muso. Starnutì. Mosse qualche passo incerto, saggiando il proprio equilibrio. Si fermò, esitante. Fiutò nuovamente l'aria, sforzandosi di cogliere l'odore acre del pericolo. Rassicurato, trotte-



rellò verso il punto dove la foresta si faceva più fitta. Si tuffò tra gli alberi, scomparendo alla vista.

Dal ramo più alto di un albero secolare, un piccolo uccello dalla testa rossa modulò il suo canto migliore.

LA CARICA

Le lunghe file di cavalieri si stagliavano alte contro l'orizzonte, i vessilli che garrivano nel vento di nord-est, le bronzee insegne dei dragoni di Joigny che traevano dalla carezza del sole riverberi di fucina. Centinaia di cuori scandivano il loro tonfo monocorde nei toraci violati dalle cicatrici, i ventri si alzavano e si abbassavano lenti, misurati, costanti. I respiri si fecero all'improvviso più profondi, più frequenti, il sangue prese a circolare più velocemente nei corpi frementi di eccitazione repressa, i cavalli cominciarono a scalpitare, nervosi, presagendo il momento in cui gli argentei speroni avrebbero chiesto ai loro fianchi lo sforzo di uno scatto bruciante, di una corsa scriteriata e perigliosa; e quando sembrò che uomini e cavalcature fossero ormai giunti alle soglie di un affanno doloroso, e la tensione parve smettere di strisciare tra gli zoccoli consunti, per ergersi trionfante tra le uniformi lise, allora, solo allora una sciabola si levò, indice accusatore contro la ferocia dell'attesa, e il grido a lungo bramato risuonò negli orecchi, rimbombò nei petti; i cavalieri si destarono, come scossi dalla folgore, i cavalli si gettarono avanti con l'impeto di un fiume in piena, e la carica proruppe in tutta la sua potenza...

Jacob Allais fu tra i primi a lanciarsi all'assalto, e fu tra primi a cadere sotto il fuoco di fanteria del nemico, di quello scoglio prussiano che l'ondata francese si prefiggeva di travolgere e sommergere. Una palla di moschetto gli donò il suo morso incandescente, trafiggendogli le carni e proseguendo la sua corsa risoluta e indifferente. Giacque a terra, Jacob, con gli occhi rovesciati e la mano premuta sul fianco sanguinante, le dita contratte nel vano tentativo di arrestare l'emorragia che andava rafforzando il rosso cupo dell'uniforme, una bestemmia posata sulle labbra raggricciate. E scoprì che non è vero che un uomo morente veda la propria esistenza sfilargli innanzi, in una sarabanda d'incontri e avvenimenti vissuti in un passato che fugge con la vita; vide invece il futuro perduto, i progetti negati; nelle narici tornarono i profumi delle declivanti terre di Sciampagna, nelle membra gli abbracci della dolce Josephine, negli orecchi il latrato dei cani nei giorni di caccia, e seppe che tutto questo mai più sarebbe tornato ad assaporare. Le lacrime gli riempirono gli occhi, come da anni più non accadeva; la disperazione invase il suo cuore, la sua mente, l'intero suo corpo, espandendosi crudele come il fuoco sulla pira, esplodendo da ogni suo poro e sublimando nell'urlo sgorgato dalla sua gola, gorgogliante di agonia. A tredici, a tredici cariche era sopravvissuto senza ferita alcuna; il suo coraggio era conosciuto tra i cavalieri, il suo valore tra i generali. Ed ora, piegato alla malevola cecità di un pezzo di metallo sferico, non poteva nemmeno aspirare a una morte onorevole, a una fine dignitosa da leggere sul volto di un leale avversario. E d'un tratto, non più il cielo fissarono i suoi occhi velati, ma la battaglia in lontananza; le gambe malferme ressero il peso del corpo straziato, e un cavallo senza più guida, così tremendamente vicino, spinse nelle sue le nere pupille sature d'impazienza, giù, fin nel profondo del suo animo affranto. Seppe accettare l'offerta del fatto; raccolse la sciabola e montò sulla lucida sella; un sorriso si aprì sul volto terreo, e le labbra lasciarono che scaturisse un grido di trionfo sul proprio infausto divenire... «A la charge!... A la charge!» Il cavallo balzò al galoppo, spronato solo dalla voce dell'uomo e una sorta di ringraziamento senza preciso beneficiario si agitò per un attimo nella gola del cavaliere. Fu allora che la vide al suo fianco, su un destriero che era un ritaglio di notte, una scheggia di buio; vide la mano oscura levarsi in un gesto di saluto, vide le costole eburnee occhieggiare tra le pieghe del mantello di tenebra, vide nelle vuote orbite il crepitio della fiamma, e un nome dardeggiare: Fieramorte. Irruppe nel clangore degli scontri, ancor prima che il cerchio meravigliato della sua bocca potesse ricomporsi, e vide Alphonse, lo spiritoso Alphonse, il motteggiante Alphonse compagno di balli eleganti e di locande fumose, e la lama prussiana



trovarne una spalla, mutarla in fonte zampillante. Direbbe la sua folle andatura verso i due che si fronteggiavano, la funesta cavallerizza ancora al suo fianco; la sua sciabola si protese in un affondo disperato, e il braccio della scarnificata compagna saettò sovrapponendosi al suo, quasi fondendosi ad esso. Il costato dell'avversario cedette istantaneamente; ossei frammenti si sparsero nella galezza del mattino.

Alphonse scacciò dagli occhi il barbaglio di un alamaro, e si chiese con quale fortuna aveva potuto colpire l'avversario, con la vista tradita dal riflesso del tiepido sole di primavera. Fu il dubbio di un momento, immediatamente cancellato dal proporsi dei duelli, dal cozzare delle armi, dal rinnovarsi parossistico della lotta. E fu solo dopo, molto dopo, quando la vittoria risplendette inequivocabile ed egli si accinse a raccogliere le forze per il ritorno, che il cavaliere Alphonse poté cercare Jacob, l'amico suo Jacob colpito dai fucili all'inizio dello scontro, caduto dopo pochi metri di galoppo. Tornò nella zona da dove la carica si era dipanata, ma non vide tra i cadaveri il volto del compagno; fu solo tornando sul campo di battaglia, sulle zolle dove le cavallerie si erano infrante l'una contro l'altra, ormai disperando di coronare la dolorosa ricerca, che Alphonse colse finalmente il bandolo del suo lento girovagare: poiché Jacob era là, tra i morti dilaniati, un piede ancora serrato nella staffa di un cavallo che mai gli era appartenuto, gli occhi spalancati verso il cielo terso e uno strano, indecifrabile sorriso scolpito sulle labbra.

Gianni Tessera è nato a Vigevano nel 1968, ma lavora come ragioniere in un'azienda della provincia milanese. Scoperta la fantascienza a sedici anni grazie a degli estratti delle **Cronache marziane** di Bradbury compresi in una antologia scolastica (che quindi ha prodotto effetti concreti...), il virus non l'ha più abbandonato, come spesso accade, facendolo diventare un lettore onnivoro anche se un po' disordinato. Naturalmente dopo la fase passiva inizia quella attiva: è del 1986 il primo racconto che, come i seguenti, sono stati tenuti nel cassetto dopo alcune esperienze un po' deludenti. Forse non era ancora giunta la maturità. Questo **Nostra Signora Ultima** ci dà l'impressione che sia stata finalmente raggiunta, anche se in un settore, la fantasy, che non è quello prediletto, la science fiction. Il distico di Gianni Tessera ci presenta i due aspetti della protagonista: *Dolcemorte e Fieramorte*. La sorte del guerriero Kookara e del cavalleresco Jacob, di due eroi così diversi e così uguali fra loro, è il rispecchiarsi della vita che hanno condotto sino al momento dell'incontro fatale: il nero bacio e la trasformazione luminosa per il primo; il braccio della scarnificata compagna che si sovrappone al suo nell'ultimo gesto, per il secondo. Lo stile di Tessera si adatta alle due scene e le fa rivivere con quel po' di epica che non guasta affatto, trasfigurando i personaggi e lo scenario, consegnandoci due quadri insoliti e macabro-fantastici.

G.d.T.

© dell'autore
Illustrazioni
di Corrado Mastantuono

E' FACILE MORIRE
NELLA VECCHIA
NEW YORK!

ASSASSIN
UNION

* VUOI UN LAVORO
ECCITANTE? CHE TI
FACCIA VIAGGIARE?
PIENO D'AVVENTURA?
ISCRIVITI OGGI ALL'
UNIONE ASSASSINI!

SE NON LO SO IO!
SONO UN MASTRO
OMICIDA
DELL' UNIONE
ASSASSINI!



MI CHIAMO
CAINE!
PIACERE DI
CONOSCERVI!

DA
QUESTA
PARTE!



LA REGINA DEL-
L' EAST SIDE MI HA
CONVOCATO!
E' GENTE COME
LEI CHE DA'
LAVORO A GENTE
COME ME!

LA CORTE E' IN
SEDUTA? HA CAPELLI
D' ARGENTO, OCCHI
DI SMERALDO E
LABBRA DI RUBINO!

VOGLIO CONSOLIDARE
IL MIO POTERE SUL
MERCATO DEL PIACERE,
CAINE!

A CAUSA DEI CHEMIO,
DEL RE E DEI LORO
PRODOTTI DI PIACERE
I MIEI POVERI BIR
RIMARRANNO SENZA
LAVORO.



SILVER,
EMERALD
AND
RUBIES

LA SOLITA
VECCHIA STORIA!

MI ASPETTO CHE LA
REGINA MI INCARICHI
DI UCCIDERE QUALCHE
CHEMIO! CIO' CHE MI
PROPONE E' UN
BAGNO DI SANGUE DI
VASTA PORTATA!

DUNQUE C'E' UNA
NUOVA LOTTA PER LA
SUPREMAZIA TRA
CHIMICI E BIOLOGI,
EH?

VOGLIO CHE
TU UCCIDA IL RE
DELLA QUARANTA-
DUESIMA STRADA!

AVETE MAI VISTO
UNA GUERRA
DEL PIACERE?
IO SI'! NON E' UNA
BELLA COSA!

NON POSSO!
MI RIFIUTO!

NON PUOI
FARMI
QUESTO!
CAINE!

ARTICOLO
TRE, PARAGRAFO
DUE DEL REGOLA-
MENTO DELLA TUA
UNIONE: UNA VOLTA
INCARICATO UN MASTRO
OMICIDA NON PUO'
DECLINARE IL
CONTRATTO!

MI VOLT E PARTO! NON
HO ALTRA SCELTA CHE
UCCIDERE IL RE!

QUANDO
AVRO' FINITO GAL-
LEGERANNO IN ACQUA
PIU' CADAVERI CHE NEL
DISASTRO DELLA DIGA
TAMPA DELLO SCORSO
ANNO! MI SENTI,
CAINE?

LA
SENTO!



QUELLA NOTTE, MI
SPINGO CON LA
PERTICA FINO AL-
LA FORTEZZA
DEL RE !

IL RISCALDAMENTO GLO-
BALE HA RESO LA VECCHIA
NEW YORK UNA DECA-
DENTE VENEZIA !

DICONO CHE LE
CALOTTE POLARI PRE-
STO DOVREBBERO
SMETTERE DI
FONDERSI !

SPERO CHE AB-
BIANO RAGIONE !



CONTROMISURE
MICROELETRONICHE
MI PERMETTONO DI
ENTRARE SENZA IN-
CIAMPARE IN ALLARMI !

C'E' UNA GUARDIA
D'AVANTI ALLA
STANZA DEL RE.
LIN MUTANTE !



MEGLIO
SBARAZZAR-
SENE PER
SEMPRE !

F-THUMP



DENTRO, SORPRENDO
IL RE CON LE SUE
DONNE !

CAINE ... !!

BWARM



UN MINUTO DOPO
NON RESPIRANO
GIÀ PIÙ.



YEEEEAARGHH!

LE GRIDA DI UN
DISGRAZIATO
RIEMPIONO LA
NOTTE MENTRE
TORNO DALLA
REGINA DEL-
L'EAST SIDE!

FACCIO
RAPPORTO!

E'
MORTO?

SÌ!
HO UCCISO
IL RE,
CHE ERA
ANCHE MIO
FRATELLO!

TU ... TUO
FRATELLO?
IO ... IO NON
LO SAPEVO!

ASPETTA!
FERMO!
CO-COSA
STAI FA-
CENDO?

ARTICOLO
QUINDICI, PA-
RAGRAFO OTTO,
SOTTO-PARAGRAFO
DUE. IN CASO DI
COMMISSIONATA MOR-
TE DI UN PARENTE,
L'ASSASSINO PUÒ
ESIGERE IL
PREZZO CHE
VUOLE!



INCASSO LA
PARCELLA
IN ARGENTO,
SMERALDI
E RUBINI!

DICK TRACY

di CHESTER GOULD

**ogni mese le avventure
del famosissimo detective contro
i più spietati criminali della storia del fumetto!**



COMICART

lire 3.000
128 pagine b/n

BRIVIDO! SUSPENCE! THRILLING!



**è arrivato il giustiziere
del crimine**

Shadow!

ogni mese in edicola

COMICART